

Klewerton Jota Bortoli

**A ONOMATOPEIA COMO RECURSO NARRATIVO:
Uma história em quadrinhos contada através de ruídos.**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal d. Santa Catarina
de Bacharel em Design.
Orientador: Prof^a Dr. Mário César
Coelho

Florianópolis
2016

Klewerton Jota Bortoli

**A ONOMATOPEIA COMO RECURSO NARRATIVO:
UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS CONTADA ATRAVÉS DE
RUÍDOS.**

Este projeto de conclusão de curso foi julgado adequado para obtenção do Grau de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, x de Novembro de 2016.

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Mário Cesar Coelho, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Clóvis Geyer Pereira, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Monica Stein, Dr^a
Universidade Federal de Santa Catarina

“Grandes poderes trazem grandes responsabilidades.”
Ben Parker

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso visa desenvolver um protótipo de uma História em Quadrinhos explorando a linguagem das onomatopeias como recurso gráfico narrativo em destaque. Aplicando conceitos e fundamentos do design no desenvolvimento das onomatopeias e aplicação nas páginas.

Palavras-chaves: História em quadrinhos, Onomatopeia, Design.

ABSTRACT

Keywords: comics, onomatopoeia, design.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| FIGURA 1 - DIAGRAMA DUPLO DIAMANTE..... | 21 |
| FIGURA 2 – LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND, PRIMEIRO USO DA ONOMATOPEIA (WINSOR McCAY, DEZ 1907)..... | 25 |
| FIGURA 3 - FELIX, THE CAT – FELINE FOLLIES. | 26 |
| FIGURA 4 - CENA DE THOSE TERRIBLES TWISN DE J.E. WARD, 1925. | 27 |
| FIGURA 5 - ZANG! TUMB! TUMB!..... | 29 |
| FIGURA 6 - CRAK! DE ROY LICHTENSTEIN, 1963. | 30 |
| FIGURA 7 - WHAAM! DE ROY LICHTENSTEIN, 1963. | 30 |
| FIGURA 8 - SÉRIE DO BATMAN, 1968. | 31 |
| FIGURA 9 - CENA DO FILME SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO. | 32 |
| FIGURA 10 - CAMPANHA PUBLICITÁRIA BAUDUCO. | 34 |
| FIGURA 11 - QUADRO DE HELLBOY DE MIKE MIGNOLA. | 36 |
| FIGURA 12 - QUADRO DE SOUND EFFECTS DE HARVEY K.W. WOOD. C. SAMNEE..... | 36 |
| FIGURA 13 - MICHEL VAILLANT - JEAN GRATON..... | 37 |
| FIGURA 14 - O CAVALEIRO DAS TREVAS - FRANK MILLER. | 38 |
| FIGURA 15 - BIDU: CAMINHOS, DE EDUARDO DAMASCENO E LUÍS FELIPE GARROCHO..... | 39 |
| FIGURA 16 - GREEN ARROW #28. | 40 |
| FIGURA 17 - GREEN ARROW #26. | 40 |
| FIGURA 18 - DEADLY CLASS VOL 3..... | 41 |
| FIGURA 19 – ORIGEM..... | 41 |
| FIGURA 20 - CAVALEIRO DAS TREVAS - FRANK MILLER. | 42 |
| FIGURA 21 - MESMO DELIVERY -RAFAEL GRAMPÁ | 44 |
| FIGURA 22 - PANIS ET CIRCENSES..... | 46 |
| FIGURA 23 - VIOLADOR, ED 2. | 46 |
| FIGURA 24 - SPAWN Nº75..... | 47 |
| FIGURA 25 - REXODUS..... | 47 |
| FIGURA 26 - DEADLY CLASS VOL 3..... | 48 |
| FIGURA 27 - DEADLY CLASS VOL 3..... | 49 |
| FIGURA 28 - GREEN ARROW #26. | 50 |
| FIGURA 29 - GREEN ARROW Nº28..... | 51 |
| FIGURA 30 - X-MEN, QUEDA DE MUTANTES..... | 52 |
| FIGURA 31 - BATMAN #622. | 53 |
| FIGURA 32 - X-MEN, QUEDA DOS MUTANTES..... | 53 |
| FIGURA 33 - AFTERLIFE WITH ARCHIE Nº1 | 54 |

| | |
|--|----|
| FIGURA 34 - BATGIRL VOL 1..... | 55 |
| FIGURA 35 - AFTERLIFE WITH ARCHIE Nº1 | 55 |
| FIGURA 36 - BATMAN, CACOPHONY | 56 |
| FIGURA 37 - REXODUS Nº1 | 56 |
| FIGURA 38 - DEMOLIDOR #3 (2014)..... | 57 |
| FIGURA 39 - DAYTRIPPER DE FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ | 58 |
| FIGURA 40 - THE SIXTH GUN VOL.3 | 58 |
| FIGURA 41 - DEADLY CLASS, VOL. 3: SNAKE PIT. | 59 |
| FIGURA 42 - X-MEN Nº25. | 59 |
| FIGURA 43 - DEADLY CLASS VOL 3. | 60 |
| FIGURA 44 - SOUND EFFECTS DE H. KURTZMAN E W. W. SAMNEE..... | 60 |
| FIGURA 45 - SIN CITY - FRANK MILLER..... | 61 |
| FIGURA 46 - SUPERMAN: TERRA UM. VOL 1..... | 62 |
| FIGURA 47 - TURMA DA MÔNICA. | 63 |
| FIGURA 48 - DEMOLIDOR #3 (2014) | 64 |
| FIGURA 49 - DEMOLIDOR #3 (2014) | 64 |
| FIGURA 50 - AS AVENTURAS DO FALCON..... | 65 |
| FIGURA 51 - GARFIELD. | 66 |
| FIGURA 52 - ASTERIX LEGIONÁRIO..... | 66 |
| FIGURA 53 - DEADLY CLASS VOL 3. | 67 |
| FIGURA 54 - BIDU: CAMINHOS. | 67 |
| FIGURA 55 - DEADLY CLASS VOL3..... | 68 |
| FIGURA 56 - SCOTT PILGRIM. | 69 |
| FIGURA 57 - DEMOLIDOR #3 (2014) | 69 |
| FIGURA 58 - SIN CITY - FRANK MILLER. | 73 |
| FIGURA 59 - CENAS DO FILME: O GABINETE DO DR. CALIGARI. | 73 |
| FIGURA 60 - MANGÁ HOMUNCULUS DE HIDEO YAMAMOTO..... | 74 |
| FIGURA 61 - SOUND EFFECTS DE H. KURTZMAN E W. W. SAMNEE..... | 75 |
| FIGURA 62 - PAINEL SEMÂNTICO..... | 76 |
| FIGURA 63 - RETRATO DE ERVIN SCHRÖDINGER, 1935..... | 77 |
| FIGURA 64 - TRINCO, CONCEPT ART 1. | 78 |
| FIGURA 65 - TRINCO CONCEPT ART 2. | 78 |
| FIGURA 66 - TRINCO CONCEPT ART 3. | 79 |
| FIGURA 67 - TRINCO CONCEPT ART 4 | 79 |
| FIGURA 68 - TRINCO CONCEPT ART 5. | 80 |
| FIGURA 69 - TRINCO CONCEPT ART 6. | 80 |
| FIGURA 70 - TRINCO CONCEPT ART 7. | 81 |
| FIGURA 71 - EXEMPLOS DE ENQUADRAMENTOS NOS ESBOÇOS DAS PÁGINAS. | 83 |
| FIGURA 72 - EXEMPLO DE PLANO GERAL | 84 |

| | |
|--|-----|
| FIGURA 73 - ENQUADRAMENTO FORA DE EIXO. | 85 |
| FIGURA 74 - QUADRINHOS POLIGONAIS, PAG. 24 | 86 |
| FIGURA 75 - VARIAÇÃO DO TAMANHO DOS QUADRINHOS, PAG. 16 E 42. | 87 |
| FIGURA 76 - FORMATO QUADRINHO RETANGULAR. | 88 |
| FIGURA 77 - MINIATURA DAS PÁGINAS PARA ANÁLISE CONJUNTO..... | 89 |
| FIGURA 78 - MINIATURA DAS PÁGINAS PARA ANÁLISE CONJUNTO..... | 90 |
| FIGURA 79 - TRAÇOS IRREGULARES A LÁPIS. | 91 |
| FIGURA 80 - PÁGINA ESBOÇO E VERSÃO FINALIZADA COM AJUSTES NA DISPOSIÇÃO DAS CENAS. | 91 |
| FIGURA 81 - RETRATO DE ERWIN SCHRÖDINGER, 1935. | 93 |
| FIGURA 82 - FOLHA MODELO DO PERSONAGEM. | 93 |
| FIGURA 83 - ESQUEMA DE CORES COM CÓDIGOS CMYC. | 94 |
| FIGURA 84 - GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS DAS ONOMATOPEIAS..... | 96 |
| FIGURA 85 - GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS DAS ONOMATOPEIAS..... | 97 |
| FIGURA 86 - COMPARAÇÃO ENTRE PROPOSTAS DE COLORIZAÇÃO DAS ONOMATOPEIAS. | 98 |
| FIGURA 87 - DETALHE PAG.10, PROPORÇÃO DA ONOMATOPEIA. | 99 |
| FIGURA 88 - DETALHE PÁGINA 08, A ONOMATOPEIA OCUPA O QUADRINHO. | 99 |
| FIGURA 89 - DETALHE PAG. 17, ONDE A ONOMATOPEIA DESAPARECE GRADUALMENTE..... | 100 |
| FIGURA 90 - DETALHE PAG. 24, ONOMATOPEIA SE ESPALHA PELOS PLANOS. | 101 |
| FIGURA 91 - DETALHE PAG. 15 ONOMATOPEIA SEQUE A PERSPECTIVA DA CENA. | 101 |
| FIGURA 92 - DETALHE PAG. 21 ONOMATOPEIA AVANÇA FORA DO QUADRO. | 102 |
| FIGURA 93 - DETALHE PAG. 17, ONOMATOPEIAS RESSOAM PELO CENÁRIO. | 102 |
| FIGURA 94- ALTERAÇÕES DE TAMANHO E POSIÇÃO CRIANDO RITMO NOS SONS. | 103 |
| FIGURA 95 - ONOMATOPEIA COM TEXTURA DE TINTA ESCORRENDO..... | 104 |
| FIGURA 96 - ONOMATOPEIA DO MECANISMO DA FECHADURA NO MOMENTO EM QUE É DESTRANCADA (DETALHE PAG. 08). | 104 |
| FIGURA 97 - ONOMATOPEIA DO MECANISMO DA FECHADURA NO MOMENTO EM QUE É TRANCADA (DETALHE PAG.10)..... | 105 |
| FIGURA 98 - DETALHE PAG 08, RUÍDO DA PORTA SE ABRINDO. | 105 |
| FIGURA 99 - PAG. 11, SEQUÊNCIA DE SILÊNCIO. | 106 |
| FIGURA 100 - ONOMATOPEIA APRESENTA ELEMENTOS ESTÉTICOS DE CHAVES. | 107 |
| FIGURA 101 - ONOMATOPEIA FORMADA POR PREGOS. | 107 |
| FIGURA 102 - ONOMATOPEIA FORMADA POR PONTEIROS DE RELÓGIO. | 108 |

| | |
|--|-----|
| FIGURA 103 TRAÇOS TREMIDOS E DISPOSIÇÃO IRREGULAR DAS LETRAS NAS ONOMATOPEIAS DA PAG. 19. | 109 |
| FIGURA 104 PERSONAGEM TREME AO OUVIR A CAMPAINHA NA PAG. 16. | 110 |
| FIGURA 105 DETALHE PAG.36 ONOMATOPEIA PROJETA SOMBRA SOBRE O CHÃO. | 110 |
| FIGURA 106 ONOMATOPEIAS DE RESPIRAÇÃO OFEGANTE NA PAG. 09. | 111 |
| FIGURA 107 DETALHE PAG. 31, ONOMATOPEIAS DE MARTELADAS. | 111 |
| FIGURA 108 PRIMEIRA ALTERNATIVA DE CAPA. ESQUERDA ESBOÇO A LÁPIS E A DIREITA VERSÃO EM PROCESSO DE FINALIZAÇÃO. | 112 |
| FIGURA 109 - CAPA A - ILUSTRAÇÃO FINALIZADA. | 114 |
| FIGURA 110 CAPA B (INTERIOR DA CAPA A) - PÁGINA COMPLETAMENTE PRETA. | 115 |
| FIGURA 111 - CAPA C (INTERIOR DA CAPA D) - ILUSTRAÇÃO EM TONS INVERTIDOS. | 116 |
| FIGURA 112 CAPA D (CONTRA CAPA) ILUSTRAÇÃO FINALIZADA. | 117 |
| FIGURA 113 - <i>MOCKUP</i> MOSTRANDO A LIGAÇÃO DA CAPA A E DA CAPA D (CONTRA CAPA). | 118 |
| FIGURA 114 CAPA A FINALIZADA COM TÍTULO APLICADO. | 119 |
| FIGURA 115 PROPOSTA DE ILUSTRAÇÃO PARA POSTER. | 121 |

SUMÁRIO

| | | |
|---------------------------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 18 |
| 1.1 | OBJETIVOS..... | 19 |
| 1.1.1 | <i>Objetivos Gerais</i> | <i>19</i> |
| 1.1.2 | <i>Objetivos Específicos.....</i> | <i>19</i> |
| 1.2 | JUSTIFICATIVA..... | 19 |
| 1.3 | DELIMITAÇÃO DO PROJETO..... | 20 |
| 2 | METODOLOGIA PROJETUAL..... | 21 |
| 2.1 | DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO MÉTODO..... | 21 |
| 3 | CONTEXTUALIZAÇÃO..... | 23 |
| 3.1 | ONOMATOPEIA | 23 |
| 3.1.1 | <i>Idiomas</i> | <i>24</i> |
| 3.1.2 | <i>A onomatopeia nas histórias em quadrinhos</i> | <i>25</i> |
| 3.1.3 | <i>Onomatopeias, Futurismo e Design.....</i> | <i>28</i> |
| 3.1.4 | <i>Onomatopeias em outras mídias.....</i> | <i>29</i> |
| 4 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E PESQUISA | |
| EXPLORATÓRIA | 35 | |
| 4.1 | ASPECTOS VISUAS NO DESIGN DAS ONOMATOPEIAS | 35 |
| 4.1.1 | <i>Volume</i> | <i>35</i> |
| 4.1.2 | <i>Timbre.....</i> | <i>40</i> |
| 4.1.3 | <i>Associação</i> | <i>42</i> |
| 4.1.4 | <i>Integração gráfica</i> | <i>50</i> |
| 4.2 | ASPECTOS NARRATIVOS DAS ONOMATOPEIAS NOS | |
| QUADRINHOS..... | 61 | |
| 4.2.1 | <i>Seleção.....</i> | <i>61</i> |
| 4.2.2 | <i>Substituição.....</i> | <i>62</i> |
| 4.2.3 | <i>Combinação</i> | <i>63</i> |
| 4.2.4 | <i>Sentido da ação.....</i> | <i>65</i> |
| 4.2.5 | <i>Ação fora do quadro</i> | <i>66</i> |
| 4.2.6 | <i>Interação.....</i> | <i>67</i> |
| 5 | DEFINIÇÕES | 70 |
| 5.1 | PÚBLICO ALVO:..... | 70 |
| 5.2 | PLANEJAMENTO TÉCNICO:..... | 70 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 5.3 | SINOPSE: | 70 |
| 5.4 | ARGUMENTO: | 71 |
| 5.5 | INSPIRAÇÃO: | 72 |
| 5.6 | MATERIAL DE REFERÊNCIA: | 72 |
| 5.7 | PAINEL SEMÂNTICO: | 75 |
| 5.8 | ROTEIRO: | 76 |
| 5.9 | PERSONAGENS: | 76 |
| 5.10 | CENÁRIO: | 77 |
| 5.11 | CONCEPT ARTS: | 77 |
| 6 | DESENVOLVIMENTO | 82 |
| 6.1 | DESENVOLVIMENTO DAS PÁGINAS: | 82 |
| 6.1.1 | <i>Paleta de cores</i> | 93 |
| 6.2 | DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DAS ONOMATOPEIAS: | 94 |
| 6.2.1 | <i>Decupagem das cenas e geração de alternativas</i> | 94 |
| 6.2.2 | <i>Paleta de cores</i> | 98 |
| 6.2.3 | <i>Tamanho e posição:</i> | 98 |
| 6.2.4 | <i>Ritmo</i> | 103 |
| 6.2.5 | <i>Textura</i> | 103 |
| 6.2.6 | <i>Narrativa</i> | 104 |
| 6.2.7 | <i>Seleção</i> | 105 |
| 6.2.8 | <i>Lettering</i> | 106 |
| 6.2.9 | <i>Interação</i> | 110 |
| 6.2.10 | <i>Metáforas visuais</i> | 110 |
| 7 | ENTREGA | 112 |
| 7.1 | CAPAS: | 112 |
| 7.2 | FORMATO E PAPEL: | 120 |
| 7.3 | EXTRA: | 120 |
| 7.4 | POSTER: | 120 |
| 8 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 122 |
| 9 | REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS: | 123 |
| 10 | APÊNDICES: | 126 |
| 10.1 | APÊNDICE A: ROTEIRO DESCRITIVO | 126 |
| 10.2 | APÊNDICE B: PÁGINAS TESTES | 133 |

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento das histórias em quadrinhos envolve outras mídias e artes e sua definição por diversos autores frequentemente destacam a união de elementos de diversas linguagens.

Daniele Barbieri (1998) vê nas histórias em quadrinhos uma interação entre estruturas gráficas, lingüísticas e narrativas. Os quadrinhos emprestam recursos da ilustração, cinema, pintura, fotografia, narrativa, teatro, música e poesia. Ramos (2009, p.20) resume esses conceitos com o termo emprestado de Maingueneau (2004): hipergênero, seguindo a ideia que os quadrinhos são uma linguagem que se expressa em diversos gêneros, cada um explorando suas peculiaridades.

Will Eisner define os quadrinhos com o termo; “arte sequencial”, conceitualizando as histórias em quadrinhos como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia. (EISNER, 1989, p.5)

Scott McCloud (2008) questiona que o termo “arte sequencial” poderia também definir animação. Ele propõe a definição de quadrinhos em: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”, buscando complementar e diminuir a ambiguidade do termo anterior.

Indiferente da abordagem para definir os quadrinhos, qualquer um é capaz de reconhecer uma HQ pelos seus elementos comuns a serviço da narrativa: quadros, balões e onomatopeias. Quadros para navegar no tempo e espaço, balões para explorar os diálogos e onomatopeias para representar os efeitos sonoros.

Abordaremos um estudo focado nas onomatopeias como elemento de linguagem gráfica. Pesquisando exemplos de como é utilizada nos quadrinhos e quais aspectos contribuem para um resultado eficiente e como é a utilização da onomatopeia em outras mídias, como a televisão, cinema e sua relação com design. Nesse estudo buscaremos elementos fundamentais do design visual que contribuem para que essa linguagem enriqueça a experiência do leitor de histórias em quadrinhos e estimule autores a descobrir novas formas de retratar os ruídos na HQs.

1.1 Objetivos

1.1.1 *Objetivos Gerais*

Desenvolver uma história em quadrinhos onde a onomatopeia é um elemento gráfico narrativo de destaque utilizando a representação dos sons como evento desencadeador da narrativa e explorando as possibilidades gráficas dessa experiência.

1.1.2 *Objetivos Específicos*

Estudar as aplicações da onomatopeia nas artes visuais e nos conceitos e fundamentos do design;

Levantar os elementos gráficos que contribuem para retratar as onomatopeias dentro das narrativas em quadrinhos;

1.2 Justificativa

Esse trabalho se justifica na exploração da linguagem das onomatopeias nos quadrinhos para construir uma experiência gráfica e narrativa diferenciada explorando esse recurso e exemplificando a aplicação dos conceitos técnicos levantados na fase de pesquisa.

Segundo o Sebrae (2014) o mercado brasileiro de quadrinhos tem crescido nas últimas décadas, com a diversidade de gêneros e o surgimento de novas editoras contemplando o público adulto, juvenil e infantil. Houve crescimento nos quadrinhos *on line* e também o aumento de edições de autores independentes, com o barateamento do processo de criação e a democratização da produção/distribuição que usam a internet e as redes sociais digitais para propagarem seus trabalhos.

Apesar de ser perceptível e grande parte dos profissionais da área, como autores e editores, concordarem publicamente, o mercado de quadrinhos brasileiros ainda não possui números confiáveis ou atualizados, e carece de pesquisas que comprovem esse crescimento. Podemos citar, como termômetro o aumento de eventos relacionados a quadrinhos, como a *Comic Con Experience*, que em 2015, reuniu mais de duzentos e sessenta autores de quadrinhos e um público de aproximadamente cento e quarenta mil pessoas (de acordo com informações publicadas na revista *Época* >

<http://epoca.globo.com/vida/nina-selfie/noticia/2015/12/o-que-rolou-na-comic-con-experience-2015.html>) e se consagrou como o terceiro maior evento de quadrinhos e cultura pop do mundo

Com o crescimento do público e da oferta de gêneros de quadrinhos é natural que essa linguagem passe por aprimoramentos e mudanças. De qualquer forma, o material específico sobre onomatopeias em publicações técnicas sobre o desenvolvimento de quadrinhos ainda é superficial. Apesar de ser citada como um dos elementos essenciais dos quadrinhos ela não é explorada a fundo e suas funcionalidades são subestimadas. Essa carência de informação contribui para que esse aspecto da história em quadrinhos seja negligenciado e justifica uma pesquisa explorando como esse recurso pode enriquecer a narrativa.

1.3 Delimitação do Projeto

Esse trabalho se limita a desenvolver uma história em quadrinhos explorando a linguagem das onomatopeias aplicando os fundamentos do design gráfico na representação desses efeitos sonoros na narrativa em quadrinhos.

Esse projeto não se aprofundará na exploração de características técnicas do som, apenas contextualizando características relevantes que possam ser representadas seguindo as limitações da linguagem dos quadrinhos. Vale ressaltar que a abordagem do som pelas onomatopéias não tem intenção de provocar efeitos audíveis no leitor, apenas estimular a imaginação dele, não sendo necessário se ater a rigorosos conceitos técnicos.

Esse trabalho não se aprofundará na análise da onomatopeia como recurso linguístico, que possui diversos desdobramento que não são comuns nos quadrinhos.

O desenvolvimento das páginas da história em quadrinhos será apresentado de maneira a privilegiar as informações que principalmente se relacionem com o objeto de estudo, não se aprofundando em elementos que constituem outras áreas envolvidas na construção de uma HQ.

2 METODOLOGIA PROJETUAL

2.1 Descrição das etapas do método

A metodologia desse projeto foi baseada nas etapas que constiuem o diagrama do duplo diamante, desenvolvido pelo Design Council em 2005. Esse método, dividido em quatro etapas principais, ilustrado pelo diagrama da figura 1, envolve as fases de Descobrir (Discover), Definir (Define), Desenvolver (Develop) e Entregar (Deliver). (DESIGN COUNCIL, 2005)

A fase “Descobrir” busca informações, investigando o mercado, usuários e pesquisas. Essa base de informações dará origem a idéia inicial ou inspiração que guiará as próximas etapas.

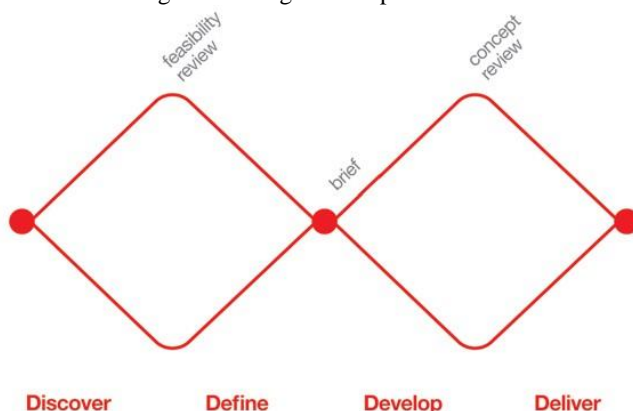
A fase de “Definir” se concentra em gerir as informações e planejar o desenvolvimento do projeto.

A fase “Desenvolver” foca no desenvolvimento das soluções e gestão visual.

A fase “Entregar” se concentra nos testes, finalização e aprovação do material desenvolvimento.

Esse metodo é flexivel, e permiti que retornemos a alguma etapa anterior caso algum detalhe precise, ser revisto, adicionado ou alterado.

Figura 1 - Diagrama Duplo diamante.



Fonte: Design Council, 2005.

A partir da estrutura do diagrama do duplo diamante, a estrutura deste projeto se adaptou da seguinte maneira:

A primeira etapa se dedica a investigar e conceitualizar a linguagem das onomatopeias, suas funções e sua relação com o design, arte, cinema.

Investigar através de pesquisa exploratória como é utilizada a onomatopeia em diversas obras e apontar os fundamentos do design que contribuem com a linguagem, através de fundamentação teórica baseada em uma pesquisa bibliográfica. Além disso, buscar exemplos de como a onomatopeia pode ser trabalhada no contexto das histórias em quadrinhos.

A etapa seguinte consiste em definir o desenvolvimento da história em quadrinho. Criando um argumento, apontando o tema, delimitando o público alvo, desenvolvendo uma sinopse, e definindo um roteiro que valorize a exploração da onomatopeia. Também será definido a proposta visual, utilizando painéis semânticos e a elaboração de artes conceituais.

A terceira etapa envolve o desenho das páginas e desenvolvimento de alternativas das onomatopeias que serão definidas e aplicadas respeitando e experimentando os conceitos levantados na fase de investigação que se apliquem da melhor maneira em harmonia com o conceito da história.

A quarta etapa consiste na finalização do primeiro protótipo da história em quadrinhos, na análise de sua linguagem e ajustes que se fizerem necessários.

3 CONTEXTUALIZAÇÃO

3.1 Onomatopeia

Onomatopeia segundo Câmara Jr (1978) é a representação do ruído de algo, através de um vocábulo. Não se trata de uma imitação fiel e direta do ruído, mas uma interpretação aproximada utilizando os fonemas que a língua oferece para simular o efeito acústico sonoro.

No dicionário HOUAISS(2001) o verbete onomatopeia apresenta variações entre onomatopeias linguísticas, que possuem estruturas linguísticas comuns do idioma, o que as torna mais parecidas com outras palavras. (Por exemplo: Ding-Dong, Blém-blém e muitas outras que já fazem parte do vocabulário da maioria.) e podem ser facilmente vocalizadas, e onomatopeias não-linguísticas, que utilizam estruturas diferentes do sistema comum das palavras, buscando representar os sons com maior fidelidade, misturando sequencias de fonemas (como o som do motor de um carro falhando “fffrttoc”) muitas vezes impronunciáveis e podem necessitar estar inseridas em um contexto para fazer sentido ao leitor.

O termo onomatopeia tem origem no grego onomatopoiía, que significa “ato de fazer palavras”. O termo grego é composto por dois outros termos: onoma, que quer dizer “palavra, nome”, e poiein, que significa “fazer. (COMENTARIUM,2016)

Câmara Jr.(1978 apud AIZEN, 1968) diz não haver uma ortografia estabelecida para as onomatopeias, cada um as escreve e usa conforme a finalidade para a qual desejam. Por exemplo, o canto do galo pode ser grafado de diversas formas, como “co-coró-có-có!”, “có-có-ró-có!”, “cóóócórócóóó!”, sempre observando o efeito que pretendem transmitir (o último exemplo, pela repetição da vogal o, exprime um canto mais arrastado, ou gritado).

Algumas interjeições como, “Oh!”, “Ah!”, “Hmmm” e outras partículas, são frequentemente confundidas com onomatopeias, porém Mattoso Jr. (1977, p:147) define a interjeição como palavra que exprimi o estado psíquico do falante de modo impregnado de emoção, de maneira

súbita sem utilizar longas frases organizadas. Traduz de modo vivo os estados d'alma.

Nos quadrinhos é comum que essas interjeições sejam pronunciadas pelos personagens, o que a encaixaria na linguagem contidas nos balões, porém o autor pode aplicar um tratamento semelhante aos dados as onomatopeias, dependendo apenas da sua decisão e relevância para a história. Segundo Santos e Calil (2012) a metáfora visual utilizada em certos tipos de interjeição, favorecem um “efeito onomatopéico” em que funciona como onomatopéia devido à intensidade.

Não é a intenção desse trabalho se aprofundar na análise da onomatopeia como recurso linguístico, possuindo diversos desdobramentos, mas que não são comuns sua utilização nos quadrinhos.

3.1.1 Idiomas

Apesar das onomatopeias possuírem uma mobilidade ortográfica, permitindo que os autores representem o mesmos ruídos de maneiras variáveis, os fonemas respeitam as características de cada idioma. Porém a difusão dos quadrinhos norte americanos ajudou a popularizar onomatopeias provenientes do inglês (ACEVEDO, 1990), influenciando autores de outras nacionalidades e idiomas a adotarem essas onomatopeias em seus trabalhos. Pois os processos de tradução compreendiam apenas os textos nos espaços dos balões e para a substituição das onomatopeias, que geralmente são desenhadas dentro dos quadros, integradas as imagens, exigiriam o redesenho do quadro, o que na maioria das vezes era inviável.

Outro aspecto para a popularização das onomatopeias vinda do inglês foi a expressiva sonoridade natural do idioma, que possui muitos verbos que lembram algum som característico, como o verbo To crack, que significa Quebrar, Rachar, derivou a onomatopeia CRACK, comumente usada para indicar ruídos de coisas quebrando ou rachando. (ACEVEDO 1990, p.131)

Em idiomas com fonemas e grafemas semelhantes, não é difícil entender essa assimilação, pois como ressaltou Mattoso Jr.(1978) não há apenas uma forma de representar a onomatopeia de um ruído e nas histórias em quadrinho elas encontram uma interação com a imagem, alcançando sua maior expressão. Sendo amparadas pelo contexto e imagens.

Vale citar o uso das onomatopeias no idioma japonês e outros idiomas

orientais, que possuem grafemas muito distintos, comparados ao alfabeto ocidental e são muito utilizadas, tanto nos quadrinhos, quanto outras linguagens. Porém devido as propriedades e características muito específicas dos idiomas orientais e seus caracteres, esse trabalho não as contemplará na análise. Se detendo nas onomatopeias ligada aos idiomas ocidentais.

3.1.2 A onomatopeia nas histórias em quadrinhos

“Apesar de serem elementos raros e marginalizados na literatura, as onomatopeias são parte importante na linguagem das histórias em quadrinhos e hoje em dia é praticamente impossível pensar em onomatopéias e não lembrar de quadrinhos.” (MEIRELLES, 2007)

Não há precisão sobre a época em que as onomatopeias nos quadrinhos passaram a ter uma importância expressiva, Cirne (1974) cita a aparição mais antiga das onomatopeias nos quadrinhos em 8 de dezembro de 1907, nas páginas de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, representando os sons vindos de instrumentos musicais. Utilizada de maneira discreta, isso não bastou para consolidar a linguagem, que passou a ser utilizada de maneira bastante exoradica. A próxima página de *Little nemo* que mostraria mais onomatopeias foi publicada apenas seis meses depois.

Figura 2 – *Little Nemo in Slumberland*, primeiro uso da onomatopeia (Winsor McCay, dez 1907).



Fonte: Disponível em< <http://www.comicstriplib.org/display/419> > Acesso em 5 de junho de 2016.

Antes disso, nos primórdios das historia em quadrinhos imagem e palavra possuíam pouca interação. O texto servia como legenda do quadro, narrando seus acontecimentos e nem mesmo os balões de diálogos se encontravam integrados a cena.

Com pouca expressão na literatura tradicional, na qual se prioriza a descrição dos ruídos (como, por exemplo, em: “o telefone tocava” ou “um cão latia”), as onomatopéias encontraram seu “habitat natural” nas histórias em quadrinhos, onde assumem várias funções além de representar sons e ruídos: elas também podem criar um “fundo emocional”, à semelhança da trilha sonora nos filmes, ou ainda servir como elemento de direcionamento da leitura. A representação gráfica de sons e ruídos nos quadrinhos é essencial para a ambientação da trama e acabou por desenvolver características específicas, resultando num código próprio de leitura que mescla elementos icônicos e convencionais. (MEIRELLES, 2007)

Esses primeiros passos da representação sonora de maneira dinâmica tiveram a participação do desenho animado *Feline Lollies* de Patt Sullivan em 1919, (que logo se tornaria *Felix, The cat*). Luyten (2000:3) destaca essa contribuição para a criação da ilusão de trilha sonora no cinema mudo.

Figura 3 - Felix, The Cat – Feline follies.



Fonte: Patt Sullivan, 1919 Disponível Youtube

<<https://www.youtube.com/watch?v=7HskWL82GeQ>> Acesso em 19 Jun 2016.

Em 1925, o diretor J.E.Ward apresenta em seu filme *Those Terrible Twins* a utilização de onomatopeias. Diferente dos intertítulos do cinema mudo, que mostravam textos, com a fala dos personagens ou do narrador, a onomatopeia foi inserida diretamente sobre a cena para sugerir o som vindo de um ação que se passava fora de enquadramento.

Figura 4 - Cena de *Those Terrible Twins* de J.E. Ward, 1925.



Fonte: disponível em¹ < https://www.youtube.com/watch?v=fHN06L_uAoU >
Acesso em 5 de junho de 2016.

Graças ao cinema e à televisão nos habituamos a histórias que usam continuamente a visão e a audição, que oferecem experiências ricas e envolventes.(MCCLLOUD, 2008). Foi a popularização da TV e cinema em 1943 que alavancou o uso das onomatopeias nos quadrinhos, pois os autores buscavam uma forma de tornar as histórias mais envolventes e dinâmicas para atrair os leitores e esse recurso serviu para criar uma nova dimensão nas histórias potencializando o impacto e a vibração da ação. (LUYTEN, 2002)

O que se popularizou como uma simulação para compensar os recursos atrativos das outras mídias logo se tornaria um elemento fundamental da estética das HQs (CIRNE, 1974,p.19). Segundo Acevedo (1990) a onomatopeia nos quadrinhos não apenas imita o som de algo, mas sugere graficamente o tipo de ruído. É na onomatopeia dos quadrinhos que a integração de imagem e palavra manifesta sua maior expressão.

A configuração geral das revistas em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências

da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinho é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER Will, Quadrinhos e arte sequencial).

O balão – como a onomatopéia – é um componente concreto, físico, imagístico capaz de assumir as mais diversas formas – inclusive metalíngüísticas -, encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes da imagem. (CIRNE, 1974).

Os elementos textuais – no caso, as onomatopéias – são utilizados com muita veemência nos quadrinhos, e fazem com que o leitor tenha uma experiência sensorial auditiva com um elemento puramente visual. (FURINI, TIETZMANN, 2012)

Encontram-se nas histórias em quadrinhos não apenas as onomatopéias “tradicionais”, como as vozes dos animais e sons característicos de aparelhos, mas também e predominantemente ruídos que acompanham e sublinham a ação, emprestando-lhe uma maior dramaticidade. (Meirelles, 2007)

3.1.3 *Onomatopeias, Futurismo e Design*

O futurismo foi um movimento artístico e literário surgido em 1909 com o Manifesto Futurista do poeta e escritor italiano Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) exaltava o futuro e a velocidade associada a mecanização das indústrias. (PROENÇA, 2010, p:266) Trazendo o slogan “liberade para as palavras” os futuristas romperam as distinções entre arte e design, exploraram o design tipográfico da época e abraçaram a propaganda como forma de comunicação,

Em Zang!tumb!tuuuum!, poema publicado em jornais de Milão a partir de 1912 e publicado em forma de livro em 1914, Martinelli enfatiza o aspecto gráfico da tipografia por meio da utilização de palavras em caixa alta, de itálico e do texto disposto em diferentes direções. O contraste visual exposto ao longo das páginas do livro, assim como o emprego de onomatopeias, cria cenas dinâmicas, caóticas e barulhantas (COSTA, 2013; p:54).

As visualmente exploradas a fim de ampliar a carga expressiva. Por meio dessas palavras imitativas de sons e ruídos, Marinetti busca produzir no leitor o efeito sonoro das máquinas da vida moderna. (COSTA, 2013; p:44).

O Futurismo buscou restaurar o laço entre palavra e imagem, e esse laço reafirma a dupla realidade da escrita, onomatopeias foram amplamente empregadas nos poemas futuristas e

além de transcrever a fala, ela possui uma parte visual. (COSTA, 2013; p:47). Essas explorações do Futurismo se refletiram no dadaísmo, no concretismo, na tipografia moderna e no Design Pós-moderno com a valorização da palavra como elemento imagético.

Figura 5 - ZANG! TUMB! TUMB!.



3.1.4 Onomatopeias em outras mídias

Com o passar do tempo e a invenção do cinema sonoro e da televisão, as onomatopeias e recursos para representar o som de forma gráfica pareciam ter se tornado obsoletos. Porém a consolidação desse recurso nos quadrinhos se tornou um dos símbolos dessa linguagem. A difusão das histórias em quadrinho, principalmente de super heróis popularizaram algumas onomatopeias que se tornaram parte da linguagem de leitores do gênero e foram utilizadas em outras mídias, como a televisão. (MEIRELLES, 2007 p: 158-188), cinema, arte, design, publicidade e mais, não apenas para representar ruídos, mas para criar referências a estética e linguagem das HQs.

3.1.4.1 Onomatopeias na arte pop

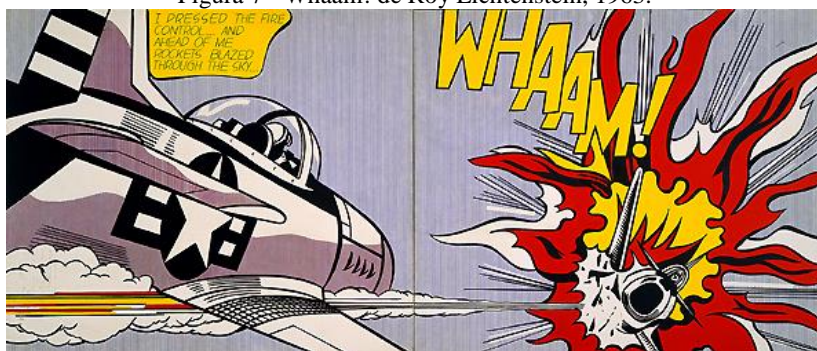
A Pop Art foi um movimento artístico dos 60 que dialogava com a vida cotidiana das grandes cidades explorando os símbolos e os produtos industriais dirigido as massas urbanas. (PROENÇA, 2010 p.349) Um de seus maiores artistas, Roy Lichtenstein (1923 -1997) retratou cenas tiradas diretamente das histórias em quadrinhos. Reproduzindo a mão com fidelidade os procedimentos gráficos, Lichtenstein simulava os efeitos pontilhados típicos das impressões da época. Alguns de seus trabalhos mais famosos, como *Whaam!*, *Varoom!*, *Crack!*, *Blam!* de 1963 e *Swet dreams* de 1965 traziam as onomatopeias dos quadrinhos em destaque.

Figura 6 - Crak! de Roy Lichtenstein, 1963.



Fonte: Wikipedia < <https://en.wikipedia.org/wiki/Crak!> > Acesso em 19 Jun 2016.

Figura 7 - Whaam! de Roy Lichtenstein, 1963.



Fonte: <http://www.wikiart.org/en/roy-lichtenstein/whaam-1963> Acesso 06 de junho de 2016

3.1.4.2 *Onomatopeias na televisão*

O caso mais célebre da onomatopéia utilizada na televisão vem da memorável série do Batman dos anos 60. (MEIRELLES, 2007) Protagonizada por Adam West e Burt Ward, a série adaptava as histórias em quadrinho da editora DC Comics, de forma satírica e popular. O programa consagrou as onomatopeias como POW, CRASH, POF utilizadas para ilustrar as cenas de lutas e referenciar a estética dos comics.

Nas primeiras cenas a utilizar a onomatopeia, as ilustrações eram inseridas sobre a cena através de um processo de sobreposição de gráficos, porém com a tecnologia disponível esse processo era muito trabalhoso e caro. Com orçamento limitado da série os produtores decidiram por cortar o vídeo para inseri-las. Além de um custo menor, esse artifício serviu para disfarçar as falhas das coreografias nas cenas de luta que muitas vezes sofriam com a falta de dublês.

A série do Batman se consagrou pelo tom non-sense e estilo Camp, com atuações e visuais exagerados. Hoje, 50 anos depois de seu lançamento é reconhecida como clássico.

Figura 8 - Série do Batman, 1968.



Fonte: American Broadcasting Company, 1968.

3.1.4.3 *Onomatopeias no cinema*

Vale destacar o uso das onomatopeias na adaptação cinematográfica de Scott Pilgrim, série de quadrinhos criada por Bryan Lee O'Malley, dirigida no cinema por Edgar Wright. Segundo Furini & Tietzmann (2012) o uso de onomatopeias no filme Scott Pilgrim Contra o Mundo, apesar deste dispor de elementos sonoros, traz estes elementos gráficos como recurso para se aproximar do universo dos quadrinhos,

diferente de outras adaptações de HQs de grande circulação, como as derivadas das editoras Marvel Comics e DC que escolheram traduzir totalmente a expressão gráfica em ação cinematográfica.

Figura 9 - Cena do filme Scott Pilgrim contra o mundo.



Fonte: Universal Pictures, 2010.

Outro filme que vale ser mencionado pelo uso de onomatopeias é Super, de 2011, dirigido por Jamen Gumm. Um filme adulto que explora o ideia dos super heróis de uma maneira dramática e violenta. Apesar de não ser uma adaptação de uma história em quadrinhos, o filme explora os elementos da estética comum das revistas de super heróis.

Figura 10 - Super, 2011.



Fonte: Ted Hope.

3.1.4.4 *Onomatopeias na publicidade*

Suleiman e Hansen (2012) destacam como as onomatopeias são amplamente utilizadas nas mensagens publicitárias, pois criam ricas associações fonéticas ou saltam aos olhos em propagandas impresas. Segundo eles, a onomatopeias podem influenciar no processo de memorização de uma mensagem,

O som ou plano de expressão de uma onomatopeia lembra aquilo que ela representa.(SULEIMAN, HANSEN,2012, apud GONZALES, 2003).

Estudos da neurofisiologia, comprovaram que nossa capacidade de memorizar sons e tudo a eles relacionado (ritmo, compassos, etc.) é muito maior do que a capacidade de retenção de imagens. Dá-se a estas capacidades diferentes os nomes de retenção ecóica (para os sons; palavra derivada de eco) e retenção icônica (para as imagens; palavra derivada de ícone). Uma das campanhas publicitárias que durou anos, do creme dental, “Kolynos.Ah!”, é lembrada até hoje, e trazia toda sua mensagem de refrescância com apenas uma interjeição. (SULEIMAN, HANSEN, 2012, apud MARTINS, 2003, p.117).

Como nessa campanha publicitária do biscoito Bauducco (Figura 9). Criada pela agência AlmapBBDO, a mensagem destaca as características do produto, no caso a crocância, representando o som característico através de uma onomatopeia.

Figura 11 - Campanha publicitária Bauduco.



Fonte: AlmapBBDO Agencia de publicidade, 2010.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E PESQUISA EXPLORATÓRIA

4.1 Aspectos visuais no design das onomatopeias

Em *Desvendando os Quadrinhos* (2008), Scott McCloud cita quatro aspectos da onomatopeia como as variáveis que o autor de quadrinhos pode explorar e representar graficamente: o volume, o timbre, a associação e a integração gráfica. Propondo elementos que podem ser utilizados para alterar a interpretação do leitor sobre o efeito sonoro retratado. Mas há outras características que podem ser exploradas e aplicadas nas onomatopeias para alcançar o impacto desejado ou exigido pela narrativa. Na sequência exploraremos esses aspectos de maneira isolada para mantermos a organização do estudo, porém as aplicações dessas características devem ser combinadas (e podem ser percebidas nesses exemplos):

4.1.1 *Volume*

O Volume do som pode ser representado conforme indicado pelo tamanho, proporção, a espessura das linhas, a opacidade, perspectiva e acentuação.

4.1.1.1 *Tamanho e Proporção*

Segundo Yamada (2015,p:105 apud LAINÉ, DELZANT, 2010, p.39) o tamanho do efeito visual define a intensidade do som representado. Quanto maior e mais grossa a letra, maior o impacto causado por sua aparição e, portanto, mais ensurdecador parece.

Um elemento pode parecer maior ou menor dependendo do tamanho, da localização e da cor dos elementos ao redor dele. (LUPTEN, PHILLIPS, 2008, p.42)

O tamanho da onomatopeia e a proporção em comparação a outros elementos da cena sugere a relação com a amplitude do som. Por exemplo o “Boom” de uma grande explosão pode tomar metade de uma página ou os pequenos ruidos das teclas de uma máquina de escrever podem quebrar o silêncio de uma HQ.

Figura 12 - Quadro de Hellboy de Mike Mignola.



Fonte: Dark Horse, 1998.

Figura 13 - Quadro de Sound Effects de Harvey K.W. Wood. C. Samnee.



Fonte:Revista Mad. 1955.

O tamanho colabora para transmitir noção de profundidade da cena, colocando os barulhos mais distantes menores que os mais próximos. (YAMADA,2015 P:105) Como nessa cena de Michel Vaillant1100 Pistas do quadrinista francês Jean Graton.

Figura 14 - Michel Vaillant - Jean Graton.



Fonte: Graton editeur, 2014.

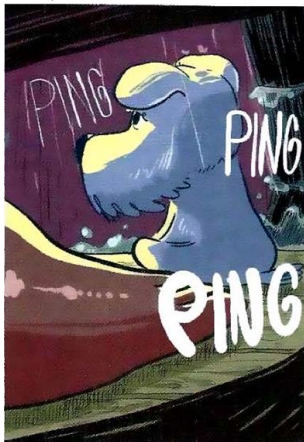
Outra ferramenta para ilustrar intensidade do som pode ser retratada pela nitidez das onomatopeias. Onde a baixa opacidade representa pouca intensidade ou a distancia do som e a aproximação e aumento da nitidez com momentos

Nesse caso da página de Batman: Cavaleiro das trevas. o som parece emergir do escuro de modo gradual até envolver o personagem com as onomatopeias sólidas, com cores vibrantes para ilustrar o alto volume do momento.

4.1.1.2 *Espessura*

A Espessura da onomatopeia ou das linhas que formam traz uma relação com o volume do som. Quanto menor e mais fina, mais discreto é o ruído e quando mais grossa maior seu impacto. (YAMATA, 2015, p.105)

Figura 16 - Bidu: Caminhos, de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho.



Fonte: Gratic Novels MSP, 2014.

Não apenas a espessura das linhas, mas outras características dos traços podem ser notados para a diferenciação das características sonoras na cena. Uma onomatopeia com traços firmes, contínuos, bem delineados são associados a sons claros, bem definidos, sem interferência. Por exemplo as onomatopeias de tiros com os traços bem sólidos e formas bem definidas.

4.1.1.3 Pontos de exclamação

As onomatopeias podem ser combinadas com pontos de exclamação para enfatizar sua intensidade ou remeter algum som repentino. O ponto de exclamação serve para destacar a onomatopeia.

Figura 17 - Green Arrow #28.



Fonte: DC Comics, 2011.

4.1.2 Timbre

Segundo Álvaro Barbosa (2000) Timbre é qualidade que nos permite diferenciar dois sons emitidos na mesma altura e intensidade. Alguns fatores que podemos apontar como variáveis que podem ser usadas para ilustrar essas diferenças no timbre do som, envolvem as qualidades dos traços, ondulação das linhas, os ângulos e a aspereza.

4.1.2.1 *Qualidade do som*

A relação entre a qualidade do som e as características dos traços que compõem as onomatopeias se destaca de maneira natural. Quando percebemos traços irregulares ou traços finos e definidos podemos associar ao desconforto de um ruído ou a beleza de um som afinado.

Figura 18 - Green Arrow #26.



Fonte: DC Comics, 2011.

4.1.2.2 *Aspereza*

Ruídos associados a objetos em atrito, arranhantes, arrepiantes.

Figura 19 - Deadly Class Vol 3.



Fonte: Image Comics, 2015.

Nesse exemplo de Deadly class os sons do carro freiando foram desenhados de forma arrastada, com traços com aspectos arranhado.

4.1.2.3 *Ondulação*

Linhas ondulantes na onomatopeia podem transmitir a ideia de grunhido, de algo que oscila ou borbulha.

Figura 20 – Origem.



Fonte Marvel Comics, 2004.:

Figura 21 - Cavaleiro das Trevas - Frank Miller.



Fonte: DC Comics, 1986.

Nesta cena de Batman, Cavaleiro das trevas, o barulho representado na onomatopeia ressoa pelo quadrinho através de letras fragmentadas em uma sequência que parece ecoar pelo quadro.

4.1.2.4 Agudeza

Associados a ângulos agudos, como pontas e setas os sons agudos podem ser simbolizados por linhas que criam pontas. Explorando o aspecto perfurante, incisivo desses ruídos.

4.1.3 Associação

Estilos e formas de fontes que designam ou imitam a fonte do som enriquecem a mensagem transmitida. As principais ferramentas encontradas para transmitir essas características são os estilos das letras e diversas características que vem associadas ao uso segundo a tipografia, o ritmo e texturas.

4.1.3.1 Letreiramento – Tipografia

Letreirar, como o próprio termo indica, constitui todo procedimento relativo ao emprego de letras nas histórias em quadrinhos, seja ele manual ou mediado por equipamentos. Portanto, quaisquer tipos de texto a serem colocados nas páginas são os

objetos de trabalho desse segmento.
(YAMADA, 2015. p:68)

Segunda Yamada (2015), as onomatopeias nos quadrinhos possuem uma diagramação mais livre, pois não estão limitadas a um suporte ou algum padrão como outros elementos. O estilo das letras pode variar sem esquecer que cada história tem sua própria aparência, definida pela arte que a compõe, e o lettering deve complementá-la. Ambos, figura e texto, devem ser coerentes um com o outro.(YAMADA, 2015 apud LEE,2010, p. 173)

A onomatopeia pode ser ilustrada diretamente pelo artista durante o desenvolvimento das páginas ou envolver um letrista, como em muitos títulos dos Estados Unidos, (YAMADA,2015, p:107) cabendo a ele analisar a ilustração para manter a uniformidade de estilo.

Seja com o uso de Lettering - processo manual para a obtenção de letras únicas, a partir de desenhos (FARIAS,2004) – ou a utilização de uma Tipografia com caracteres prontos, o letramento colabora com o clima da narrativa.(MORAES, p.23) Por exemplo a página de Mesmo delivery (figura 7) de Rafael Grampá que traz onomatopeias com letras no estilo Wester.

O letramento, tratado “graficamente”e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Nesse contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som. (EISNER, 2008)

Figura 22 - Mesmo Delivery -Rafael grampá



Fonte: Rafael Grampá, 2008.

Sendo um dos principais elementos para a apresentação da onomatopeia, alguns fundamentos da tipografia servem para guiar o uso e a exploração de suas potencialidades. A tipografia é visual, e funciona no espaço da mesma maneira que pontos, linhas quadrados, campos de textura e padrões em qualquer composição. (SAMARA, 2010, p.147)

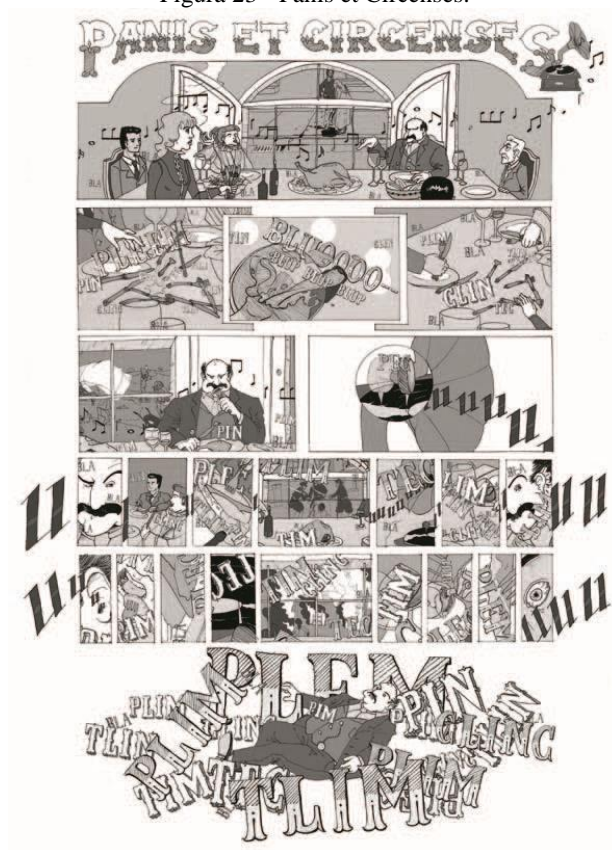
A variação da Textura Tipográfica, pode refletir na alteração de tamanhos, pesos ou posturas dentro das linhas da palavra, criando assim uma mensagem impressionante sem sacrificar a clareza. (SAMARA, 2010, p.150). Essa alteração pode melhorar a legibilidade, a qualidade e o grau que o texto envolve o leitor e o conduz ao longo do conteúdo. Ainda segundo Timothy Samara (2007, p.151) abordar estrategicamente o material tipográfico de uma maneira sensorial, conferindo-lhe a qualidade visual de seus sons e cadência, é um método poderoso que o designer pode empregar ao criar uma experiência verbal mais viva.

Não cabe a situação do uso nas onomatopeias de regras da tipografia que envolvem a criação de tipos padronizados, formatação dos textos, legibilidade e outras regras aplicáveis a textos longos como os diálogos e monólogos dos quadrinhos.

O estilo das letras utilizadas nas onomatopeias de uma história em quadrinhos, pode variar para representar características diferentes de cada ruído ou estabelecer um mesmo estilo para as letras das onomatopeias independente da natureza do som, contanto que dialogue e harmonize com o conceito da história.

Na história *Panis et Circenses* de Bruno de Moraes, todas as onomatopeias seguem o mesmo estilo vitoriano de letra usado para realçar o ambiente sofisticado do jantar retratado na cena.

Figura 23 - Panis et Circenses.



Fonte: de Bruno de Moraes, 2013.

Nesta página de Violador, diferentes ruídos são representados com diferentes estilos de letras, colaborando com o clima caótico da cena.

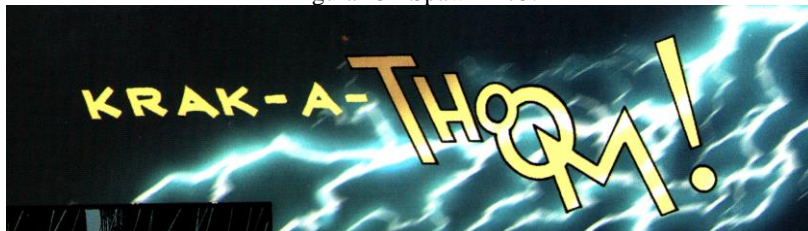
Figura 24 - Violador, Ed 2.



Fonte: Image Comics, 1990.

Ainda há casos em que uma mesma onomatopeia pode combinar diferentes estilos de letras, simbolizando alterações durante o som.

Figura 25 - Spawn nº75.



Fonte: Image Comics, 2000.

4.1.3.2 Textura

Segundo Lupten e Phillips (2008, p.53) a textura é tanto concreta como virtual, podendo incluir a superfície efetivamente empregada na feitura de uma peça impressa ou a aparência ótica dessa superfície. Uma textura pode estabelecer uma atmosfera, reforçar um ponto de vista ou expressar uma sensação de presença física.

No caso de uma onomatopeia, uma palavra que visa a passar diversas informações com sua estética, pode ser enriquecida com associação de características dos elementos envolvidos no som.. Por exemplo a onomatopeia de algo queimando pode trazer imagens do fogo aplicadas em suas letras ou associações menos óbvias que reflitam aspectos envolvidos na cena, sejam físicos ou emocionais.

Figura 26 - REXODUS.



Fonte: Dark Horse, 2015.

4.1.3.3 Ritmo

Segundo Lupton e Phillips (2008, p.29) ritmo é um padrão forte, constante e repetido: o toque dos tambores, o cair da chuva, os passos no chão. Um discurso, uma música, uma dança, todos empregam o ritmo para expressar uma forma no tempo. Designer gráficos usam o ritmo na construção de imagens estáticas, bem como em livros, revistas e imagens animadas que possuam uma duração e uma sequência.

E não é diferente nos quadrinhos, o ritmo pode ser representado nas onomatopeias, utilizando a repetição de um padrão ou pontuados por mudanças de escala e valores tonais preservando uma unidade estrutural fundamental.

A repetição de elementos tais como círculos, linhas e grids, cria ritmo, enquanto a variação de seu tamanho ou intensidade gera surpresa.

Nas páginas da HQ *Deadly Class* Vol.3 temos o ritmo dos ruídos dos motores presentes. Podemos ver que as onomatopeias do motor da motocicleta (representada por uma série de V's) apresenta um espaçamento diferente em momentos que há variação da velocidade. Na primeira imagem (Figura 22) o motor está em um ritmo mais lento e na figura seguinte, quando o som é mais intenso, as letras se unem, simbolizando um ritmo de ruídos mais intensos e contínuos (Figura 23).

Figura 27 - *Deadly Class* Vol 3.



Fonte: Image Comics, 2015

Figura 28 - Deadly Class Vol 3.



Fonte:Image Comics, 2015

Figura 29 - Green Arrow #26.



Fonte: DC Comics, 2011.

4.1.4 Integração gráfica

A integração gráfica entre a onomatopeia e os outros elementos das histórias em quadrinhos alcançam diversos níveis envolvendo os outros aspectos analisados até aqui. A seguir analisaremos o uso das cores, da posição dentro do quadro e do espaço na página.

4.1.4.1 Cor

Segundo Lupton e Phillips a cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar informação. A cor pode ser utilizada para diferenciar e conectar, ressaltar ou esconder. A decisão de utilizar cores análogas ou contrastantes afeta a energia visual e a atmosfera de qualquer composição. (LUPTON, PHILLIPS, 2008, p.72)

Contraste:

Percebemos uma determinada cor em função das outras em torno dela. (LUPTON, PHILLIPS, 2008, p.71) Um tom claro, parece mais claro contra um fundo escuro do que um pálido. O nível de contraste entre as cores pode ser medido pela proximidade no círculo cromático, cores

análogas, localizadas próximas no círculo cromático, tem um baixo contraste entre elas.

Na aplicação da onomatopeia nos quadrinhos, devemos considerar a relação dela com as cores da página e das imagens. Considerando sua relevância dentro da história podemos criar algumas associações, cores com baixo contraste retratariam sons que se destacam menos na cena e cores com alto contraste seriam utilizadas para sons com maior destaque e interferência na cena.

Harmonia

A harmonia das cores análogas contribui para criar uma unidade entre os elementos sem atrapalhar a leitura ou roubar a atenção página, como na página de Green Arrow N° 28 em que a ação em segundo plano utiliza tons análogos para compor as imagens, não interferindo na foco da página em primeiro plano.

Figura 30 - Green Arrow nº28.



Fonte: DC Comics, 2014.

As cores podem servir para diferenciar (Lupten e Phillips, 2008,p: 72) como foi utilizada em diversas histórias em quadrinhos para caracterizar

ruídos diferentes, ou como *Deadly Class* que reservou a cor branca para retratar os efeitos sonoros durante toda a história, criando uma unidade entre os elementos.

Figura 31 - X-men, Queda de mutantes.



Fonte: Marvel Comics, 1989.

A cor pode servir para conectar a onomatopeia a sua fonte, na página de *Batman* nº622 (2004) o letrista Glem Robin posiciona a onomatopeia dos tiros um pouco afastada da sua origem, porém utiliza as mesmas cores para conectar os elementos.

Figura 32 - Batman #622.



Fonte: DC Comics, 2004.

As cores podem servir para destacar diferenças entre os sons. Por exemplo a página de X-men (Figura 27) que traz a onomatopeia do trovão em três tons diferentes. Relacionando o tom mais intenso, vermelho, com o momento mais potente do trovão e o laranja e amarelo se associando aos momentos em que o som perde um pouco a intensidade.

Figura 33 - X-men, Queda dos mutantes.



Fonte: Marvel Comics, 1988.

As cores transmitem mensagens psicológicas que podem ser utilizadas para influenciar o conteúdo (SAMARA, 2007, p.110). O

componente emocional das cores está profundamente conectado com a experiência humana em um nível instintivo e biológico.

Segundo Samara (2007, p.111), os diferentes comprimentos de ondas das cores quentes e frias, exigem diferentes níveis de energia para serem processados pelo cérebro. Esse processamento se traduz em efeitos excitantes ou calmantes conforme os estímulos recebidos.

As propriedades psicológicas das cores envolvem também a cultura e experiência do observador. As mesmas cores podem ser associados a diferentes significados e isso deve ser considerado para a seleção da cor na hora da aplicação. Podemos destacar algumas características emocionais despertadas pelas cores de um modo geral segundo Thimoty Samara (2007, p.110).

Vermelho: A cor mais vibrante estimula o sistema nervoso invocando uma resposta de adrenalina do “extinto de sobrevivência”. Associado a fome, impulso, paixão e excitação.

Nesta cena de *Afterlife with Archier #1* é explorado a adrenalina transmitida pelo vermelho, em uma situação de perigo.

Figura 34 - Afterlife with Archie nº1



Fonte: Archie Comics, 2013

Azul: Cria uma sensação de segurança, a associação com o oceano e céu estimula a percepção como algo sólido e confiável.

Amarelo: Associado ao sol e o calor, estimula um sentimento de felicidade, reflexão e estimula a memória. Os amarelos mais brilhantes e esverdeados podem causar ansiedade e um amarelo mais profundo remeter a saúde.

Nas páginas da HQ, *Batgirl*, Vol 1, algumas onomatopeias trazem um amarelo vibrante, contribuindo para o clima bem humorado da série. Já

em Afterlife with Archie, o uso de um tom menos intenso de amarelo, combinado com os verdes da cena, enfatizam o clima soturno e decadente.

Figura 35 - Batgirl Vol 1.



Fonte: DC Comics, 2015.

Figura 36 - Afterlife with Archie nº1



Fonte: Archie Comics, 2013

Marron: Associado à terra, cria uma sensação de conforto e sua conotação orgânica se associa a rusticidade, confiança e durabilidade.

Preto: A cor mais forte do espectro visível. Suas qualidades indeterminadas evocam nos observadores o vazio, o espaço sideral e na cultura ocidental, morte. Seu mistério é percebido como formal e único, sugerindo superioridade e dignidade.

Figura 37 - Batman, Cacophony



Fonte: DC Comics, 2009

Violeta: o valor e o matiz do violeta alteram muito sua comunicação: tons escuros próximos do preto conotam morte e tons claros, mais frios, como o lavanda, são oníricos e nostálgicos. Tons avermelhados, como o fúcsia, são impressionantes e energéticos, enquanto tons de ameixa são mágicos.

Figura 38 - Rexodus nº1



Fonte: Dark Horse, 2015.

Verde: A cor mais relaxante do espectro. Sua associação com a natureza transmite sentimento de segurança. Quanto mais brilhante, mais jovem e energético. Mais profundo, crescimento e estabilidade. Alguns tons, no contexto certo, podem conotar doença ou decadência.

Um tom de verde que transmite energia é utilizado nesse quadro de Demolidor #3 (Figura 20).

Figura 39 - Demolidor #3 (2014)



Fonte: Marvel Comics, 2014.

Laranja: Mistura características do vermelho e amarelo, com sua vitalidade, excitação e amizade. Aventureiro e irresponsável, remete a sensação de luxo, sofisticação. Em tons mais neutros torna-se exótico.

Cinza: Percebido como evasivo ou reservado, o cinza pode ser desprovido de emoção sem a intensidade da cor, porém transmite riqueza e se liga a tecnologia. Sugere exatidão e competência.

Branco: O branco transmite uma força dominante, pura e envolvente. Conota espiritualidade, integridade e dignidade.

4.1.4.2 *Posição*

Na vinheta, as onomatopéias podem situar-se no interior do balão ou independentemente dele. Este último é o caso mais comum, pois na história em quadrinhos, as onomatopeias nem sempre são pronunciadas pelos personagens, mas localizam-se exatamente no lugar de onde provém o ruído.(ACEVEDO, 1990)

É comum que a onomatopeia seja posicionada na cena próxima a sua fonte de origem. Mas não é uma regra, outros elementos como traços, cores e formatos podem funcionar como elemento de ligação.

Em *Daytripper*, de Fábio Moon e Gabriel Bá, o som do toque de celular indica suas origem através de uma linha, como as caudas dos balões apontam para o personagem que fala.

Figura 40 - Daytripper de Fábio Moon e Gabriel Bá



Fonte: Vertigo/DC Comics, 2010.

A onomatopeia se localiza dentro do quadro, ou extrapolando as fronteiras destes, de maneira a contribuir com a cena, porém deve haver uma preocupação para não atrapalhar a compreensão da imagem. Ela é um elemento que pode navegar pelas camadas da imagem, demonstrando uma verdadeira relação com a cena.

Podemos perceber o uso em último plano, com os elementos da cena se sobrepondo e interferindo aos desenhos da onomatopeia.

Figura 41 - The Sixth Gun Vol.3



Fonte: Oni press, 2010

Ela pode ser posicionada em primeiro plano respeitando o espaço da cena, se ajustando a uma área de respiro, ou diretamente sobre o desenho, respeitando a visibilidade da cena.

Figura 42 - Deadly Class, Vol. 3: Snake Pit.



Fonte: Image Comics, 2015

A onomatopeia pode ainda ser desenhada ou inserida sobre o desenho. Utilizando apenas as linhas de contorno e sem preenchimento assim a onomatopeia não atrapalha a visualização da cena.

Figura 43 - X-men nº25.



Fonte: Marvel Comics/ Panini comics, 2004.

A onomatopeia pode ser inseridas em planos intermediários da cena, onde há fortalece a espacialidade do som através de recursos da perspectiva. Como observado nesse quadro de Deadly Class Vol3, onde a onomatopeia segue o objeto, alternando sua posição ente um plano mais próximo ou afastado.

Figura 44 - Deadly Class Vol 3.



Fonte: Image Comics, 2015.

4.1.4.3 Espaço - Diagramação

O ruído pode tomar todo o quadro, invadindo — se preciso — os quadros vizinhos: sua área semântica subordina-se ao espaço gráfico da página, criando zonas icônicas & indexicais de consumo rápido e fácil. (CIRNE, 1974)

Figura 45 - Sound Effects de H. Kurtzman e W. W. Samnee



Fonte: Revista Mad, 1955.

Essa famosa página de Sin City de Frank Miller traz a ação dentro da onomatopeia, funcionando como um quadro. As onomatopeias dos tiros ganham força, um destaque e envolvem a cena.

Figura 46 - Sin City - Frank miller



Fonte: Dark Horse, 1991.

4.2 Aspectos narrativos das onomatopeias nos quadrinhos

As onomatopeias se envolvem com a história em quadrinhos de maneiras que vão além dos aspectos visuais e elas são utilizadas para contribuir com o fluxo da narrativa.

4.2.1 Seleção

Nem todo ruído ou som precisa ser ilustrado por uma onomatopeia durante a história. O autor seleciona os ruídos importantes, ou que ajudarão na imersão do leitor durante a leitura. A representação dos sons se não planejada e aplicada de forma exagerada, pode distrair o leitor e poluir a página.

Nas páginas de *Superman: Terra Um Vol. II*, as onomatopeias não são utilizadas na maioria dos quadros, temos cenas de armas de fogo disparando e explosões que contam apenas com a imagem para sua compreensão, Porém quando a cena envolve algum som, a história não encontra elementos visuais que passam a mensagem. Por exemplo a cena em que alguém bate a porta, a onomatopeia é a solução óbvia.

Figura 47 - Superman: Terra Um. Vol 1.



Fonte: DC Comics, 2010.

4.2.2 Substituição

Em alguns momentos a cena pode ser substituída pela onomatopeia. Onde o texto e aspectos visuais transmitem a mensagem da ação de forma indireta, sugerindo o acontecimento e estimulando a imaginação do leitor a completar a cena.

Por exemplo, os momentos de violência em quadrinhos infantis são frequentemente substituídos por onomatopeias que sugerem a ação. Podemos exemplificar isto no quadrinho a seguir:

Figura 48 - Turma da Mônica.



Fonte: Maurício de Souza, 2010.

4.2.3 Combinação

Metáforas visuais, segundo Luyten (2000, p.3), são certas convenções para aumentar a expressão da ação. O principal propósito é destacar a função de cada elemento como movimento dos personagens, seus sentimentos, etc. Há situações em que figuras são mais expressivas que os vocábulos ou que representam melhor a intenção do autor. Em vez de tentar transcrever o som de um assobio, pode ser colocada uma nota musical dentro do balão. Da mesma maneira, um suspiro apaixonado pode ser representado por corações e a dúvida pode aparecer em forma de um ponto de interrogação. (YAMADA, 2015 p.106)

As onomatopeias podem ser combinadas com metáforas visuais para complementar a mensagem, assim como na página da Turma da Mônica (Figura 27), onde o PAFT, SOC e POU foram usados juntos da fumaça e estrelinhas ou na cena de demolidor (Figura 28) onde as linhas de movimento encontram a onomatopeia.

Figura 49 - Demolidor #3 (2014)



Fonte: Marvel Comics, 2014.

Apesar do som emitido por aparelhos monitores de frequência cardíaca lembrarem um “beep” eletrônico, a linha ascendente/descendente comum desses aparelhos se popularizou como um símbolo ao batimento cardíaco; Apesar de não ser fiel ao som de um coração pulsando já foi amplamente usado em diversos quadrinhos. Porém nesta cena de *Demolidor* A onomatopeia que representa o batimento cardíaco foi combinado com a linha dos eletrocardiogramas para criar uma nova representação do som que fosse mais fiel ao som orgânico e mantivesse o elemento já familiar ao leitor.

Figura 50 - Demolidor #3 (2014)



Fonte: Marvel Comics, 2014.

4.2.4 Sentido da ação

O sentido da leitura guia a forma de ler uma história em quadrinhos. Buscamos os elementos textuais da esquerda para a direita e do alto para baixo assim como a escrita (idiomas ocidentais). A disposição das onomatopeias no quadro podem estabelecer essa sequência de leitura e guiar o sentido das ações.

Nesse quadrinho (Figura 44) a onomatopeia é o principal recurso para representar a sequência de movimentos, pois ela sugere o sentido.

Figura 51 - As aventuras do Falcon.



Fonte: Editora 3, 1977.

... a disposição das letras pode sugerir deslocamento. Na tirinha abaixo, desenhada por Jim Davis em 1978 (Figura 47), o zumbido da mosca revela seu trajeto, como se imprimisse letras no ar por onde passasse. Com apenas um quadro estático, o leitor pode visualizar mentalmente o inseto voando pelo caminho descrito, acompanhado pelo zunido incessante. (YAMADA, 2015,p:106)

Figura 52 - Garfield.



Fonte: Jim Davis, 1978.

4.2.5 Ação fora do quadro

Nesta cena os legionários romanos avançam da esquerda para a direita para algo que sucede além do quadrinho. São as onomatopeias que resolvem e esclarecem a cena, fazendo o leitor se antecipar e construir imagem virtual do que se passa.

Figura 53 - Asterix Legionário.



Fonte: René Goscinny, 1967.

Em Deadly Class vol.3, a onomatopeia que representa um som que vem de fora da cena foge do quadrinho se unindo com a sarjeta (espaço entre os quadrinhos).

Figura 54 - Deadly Class Vol 3.



Fonte: Image Comics, 2015.

4.2.6 Interação

Nessa página de Bidu: Caminhos (Figura 46), a onomatopeia é representada literalmente atingindo de modo violento o personagem, para enfatizar o impacto do som nele. As letras ganham peso e gravidade.

Figura 55 - Bidu: Caminhos.



Fonte: Graphic Novels MSP, 2014.

Figura 56 - Deadly Class Vol3.



Fonte: Image Comics, 2015.

A onomatopeia pode se mesclar aos elementos da cena em diferentes graus, transmitindo a mensagem de forma sutil e orgânica. Como o caso desse aplicação em Deadly Class Vol.3 (Figura 47) em que a onomatopeia fica quase imperceptível.

Figura 57 - Scott Pilgrim.



Fonte: Oni Press, 2004.

Em Scott Pilgrim, o autor utiliza a onomatopeia do ruído sobre o balão de fala do personagem, atrapalhando o leitor e simulando a interferência do som na compreensão do que foi dito.

Figura 58 - Demolidor #3 (2014)



Fonte: Marvel Comics, 2014.

Nesta cena de Demolidor V3 (2014) a onomatopeia da porta se fechando com intensidade interage com a situação e é colocada numa posição que impede a passagem da personagem.

5 DEFINIÇÕES

O principal objetivo desse projeto é criar uma história em quadrinho que utilize os sons representados pela onomatopeias. Para alcançar uma integração de forma profunda entre os sons e as imagens, o argumento da narrativa utilizará de sons e ruídos para o guiar o desenrolar da história.

Algumas delimitações foram impostas para garantir a que os sons fossem explorados de maneira objetiva: A história não trará diálogos, narradores ou recordatórios.

Os conceitos e definições da estrutura da história serão apresentados nessa etapa.

Título: TRINCO

Autor: Klewerton Bortoli

5.1 Público alvo:

O público alvo desta história são pessoas adultas interessadas em histórias de suspense e dramas psicológicos.

5.2 Planejamento técnico:

Trinco será uma história em quadrinhos tradicional, impressa no tamanho de 33cm x 24cm, com aproximadamente 46 páginas. Podendo também ter uma versão digital para a web.

5.3 Sinopse:

A história se passa em um apartamento silencioso com o personagem principal trancado sozinho. Um clima de insegurança e suspense surge quando alguém toca sua campainha e a partir disso, surge algumas perguntas: quem bate a porta? Por que ele não atende? O que ele teme? Ou o que ele esconde?

5.4 Argumento:

Um homem chega sem fôlego em seu apartamento e tranca a porta nervoso. Ele espia pelo olho mágico e fecha o trinco. Vai até a cozinha e bebe leite direto da caixa, derramando na própria roupa, em seguida serve um pouco do leite em um pratinho preto. Chamando algum gato, através de Pss Pss Psss, porém nenhum gato aparece.

Ele vai até um armário e retira uma chave do bolso, mas no momento que vai abrir o armário. A campainha toca. Ele esconde a chave no bolso e fica observando a porta do apartamento, enquanto alguém insiste tocando a campainha e ele não responde. Quando o som da campainha cessa ele se aproxima em silêncio e encosta a orelha na porta, tentando escutar do lado de fora. Nesse momento alguém bate com força na porta e o assusta.

O homem então espia pelo olho mágico e vê uma silhueta negra e indefinida no outro lado da porta, no corredor. Então cobre o olho mágico com um *Band Aid*. Ele se afasta da porta enquanto continuam a bater. Ele acende um cigarro, nervoso olhando o relógio na parede. Algumas horas se passam, e um envelope passa por baixo da porta. O homem pega o envelope e queima-o antes de ler. Nesse momento o telefone toca, e ele hesita em atender. O homem se aproxima devagar e atende o telefone sem dizer nada e a linha está vazia. Então ouve um miado no telefone e desliga com violência. Vai até a porta e não ouve nada vindo do outro lado. Ele retira o *Band Aid* do olho mágico e espia o corredor lá fora, que está vazio, cobre novamente o olho mágico e se afasta satisfeito em direção ao armário, porém antes de abri-lo, ele hesita, desconfiado, e se afasta do armário.

Quando o homem volta para a sala principal, está carregando um monte de madeiras, um martelo e um saco furado de pregos, que vão caindo no chão conforme ele caminha em direção à porta.

Se aproximando da porta, ele começa a pregar as madeiras sobre a porta, impedindo que ela volte a abrir.

Enquanto isso do outro lado da porta, no corredor, fora do ângulo de visão do olho mágico, uma garota que está sentada meio dormindo, é acordada pelos barulhos que vem de dentro do apartamento. Ela se aproxima curiosa, levantando a mão para bater na porta, mas hesita. Enquanto ela se afasta cabisbaixa os barulhos de martelo e prego continuam, e ela vai embora.

Dentro do apartamento o homem está em frente a porta, completamente coberta por diversas madeiras pregadas. Ele tira a chave novamente do bolso, vai até o armário e tira de dentro um grande baú. De dentro do baú

ele tira outra caixa, um pouco menor e começa a abrir uma sequência de caixas, todas trancadas uma dentro da outra, como uma boneca *matrioska*. Quando abre a última e pequena caixa, há algumas tintas e pincéis. O homem descobre uma tela em um cavalete sob um pano, e começa a pintar emocionado. E na tela está pintando o retrato da garota que estava batendo na porta. Fim.

5.5 Inspiração:

Através de uma pessoa que se tranca em seu apartamento, a HQ TRINCO apresenta um suspense poético inspirada em um dos mais complicados experimentos da física quântica.

“O Gato de Schrodinger” como é conhecido, é um experimento hipotético proposto pelo físico austríaco Erwin Schrodinger, em 1935, que tenta ilustrar como o movimento das partículas subatômicas é ilógico. Nesse experimento um gato vivo seria preso em uma caixa e um mecanismo se ativaria caso houvesse o movimento de partículas específicas, causando a morte do felino. Porém, enquanto a caixa estivesse fechada, sem a interferência de um observador externo, essas duas possibilidades, de o gato estar vivo ou morto, estariam acontecendo simultaneamente.

O apartamento onde se passa a história de Trinco é uma metáfora da caixa do experimento e simboliza o interior do personagem com suas preocupações e paranóias. O que o personagem principal esconde ou do que ele foge, são perguntas que surgem naturalmente.

O roteiro traz uma proposta incerta e fragmentada, estimulando que o leitor elabore sua teoria sobre o medo do personagem e das possibilidades da porta ser aberta ou não.

5.6 Material de referência:

Algumas obras de quadrinhos e cinema foram consultadas como referência visual e narrativa.

Uma delas é a HQ *Sin city* de Frank Miller, explorando grandes contrastes entre branco e preto para criar um clima noir e pontuando algumas cores para aumentar a dramaticidade. Outra característica que serviu de referência foi a estilização dos personagens e sua expressividade.

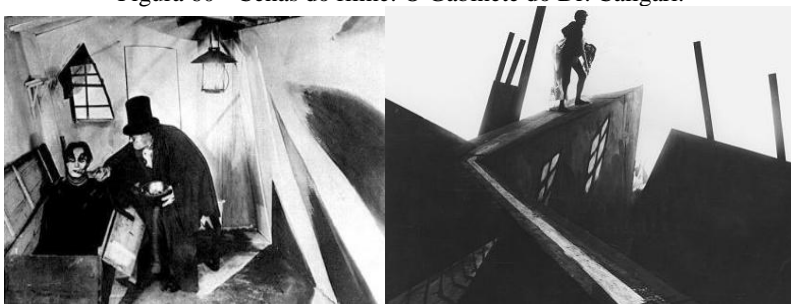
Figura 59 - Sin City - Frank Miller.



Fonte: Dark Horse, 1991.

Outras imagens importantes pertencem ao filme *O Gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene, 1920. Esse filme mudo, é considerado um dos grandes filmes do expressionismo alemão e utiliza o exagero e a estilização em uma metáfora do olhar deformado do loucura. Traz em seus elementos estéticos, objetos e cenários misturando gótico e cubista, maquiagens exageradas, atuações e movimentos teatrais, forte uso das sombras e a fotografia destacava linhas que contrariam o senso de equilíbrio.

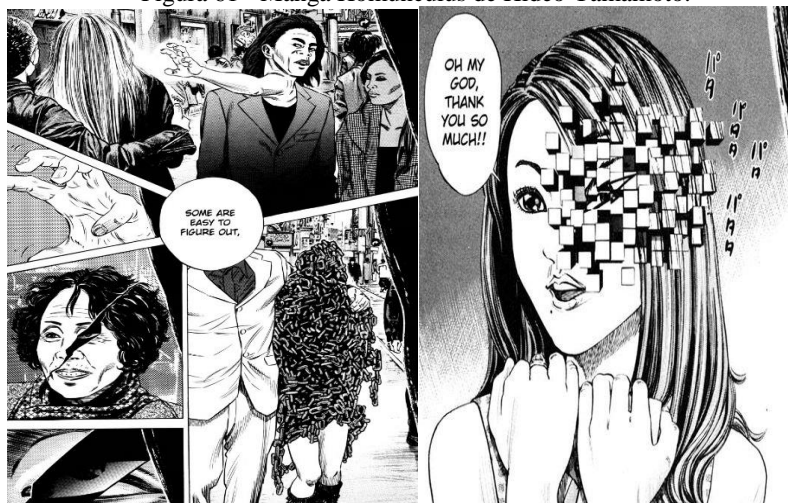
Figura 60 - Cenas do filme: O Gabinete do Dr. Caligari.



Fonte: lounge.obviousmag.org

A próxima figura traz imagens do mangá (quadrinho japonês) *Homunculus*, de Hideo Yamamoto. *Homunculus* é um mangá Seinen (Mangá voltado a adultos, com conteúdo maduro, podendo envolver violência, sexo ou sérios dramas existenciais) Com um visual realista e um clima de suspense, *homunculus* conta uma narrativa que explora metáforas de traumas psicológicos dos personagens de uma maneira sombria.

Figura 61 - Mangá *Homunculus* de Hideo Yamamoto.



Fonte: Big Comic Spirits, 2003.

A última obra de referência é *Sound Effects*, de Harvey Kurtzman e Wally Wood publicado na revista *Mad* em 1955 (EUA). Esta história explora a linguagem da onomatopeia de uma maneira exagerada, bem humorada e metalinguística. Não há diálogos ou outros textos, apenas as onomatopeias que são utilizadas com cuidado e de acordo com a proposta exagerada da história. Cada tipo de ruído é tratado de uma maneira diferente e vale ressaltar os momentos em que a mesma onomatopeia é utilizada em contextos diferentes, como, por exemplo, o barulho de socos é o mesmo utilizado quando o personagem mastiga um sanduíche.

Figura 62 - Sound Effects de H. Kurtzman e W. W. Samnee.



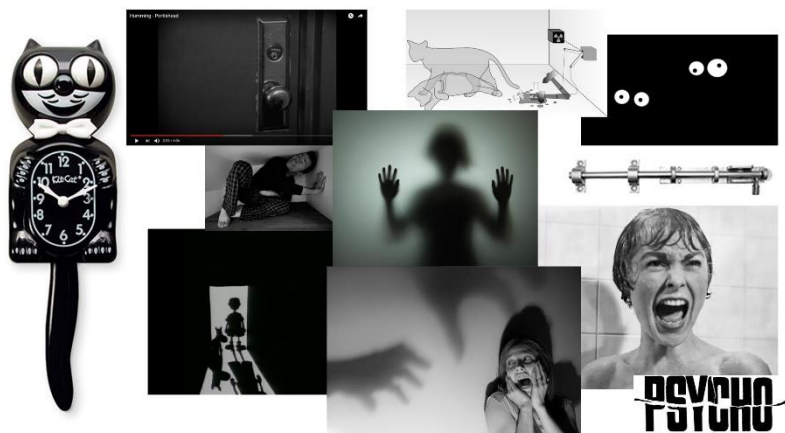
Fonte: Revista Mad, 1955.

5.7 Painei Semântico:

O Painei semântico é uma ferramenta que reuni referências visuais e conceituais e serve de guia para a o desenvolvimento do projeto. Nesse painei foi reunido silhuetas e cenas de filmes de terror, elementos

relevantes para o roteiro da HQ, como a maçaneta, o trinco e o relógio, além de cenas ambientadas na escuridão.

Figura 63 - Painel semântico.



Fonte: O autor.

5.8 Roteiro:

O roteiro completo consta no apêndice desse trabalho.

5.9 Personagens:

O personagem é um físico teórico paranóico, que vive sozinho em seu apartamento com um gato que pode ou não existir. Ele tem problemas para se relacionar com o mundo e tenta usar a pintura como uma terapia ocupacional.

O visual do personagem será inspirado no retrato do físico austríaco Erwin Schrodinger.

Figura 64 - Retrato de Ervin Schrodinger, 1935.



Fonte: <https://www.msnucleus.org/membership/html/jh/physical/atomictheory/lesson1/atomic1g.html>

5.10 Cenário:

A história se passa em um pequeno apartamento, com poucos cômodos. Muitos objetos em cena terão estampas e temáticas felinas como o chaveiro, o telefone, o relógio, o baú e os tubos de tintas.

5.11 Concept arts:

Concept art pode ser considerado como representações visuais que buscam auxiliar de forma relevante no desenvolvimento de projetos, acelerando e tornando mais coesa a produção, possibilitando incorporar, alterar e interagir com novas ideias que surgem durante a pré produção. (ANDREO, TAKAHASHI, 2011)

Foram desenvolvidos alguns concepts arts para essa fase de planejamento ilustrando alguns momentos do enredo. Porém a estética da história não foi definida.

Figura 65 - Trinco, concept art 1.



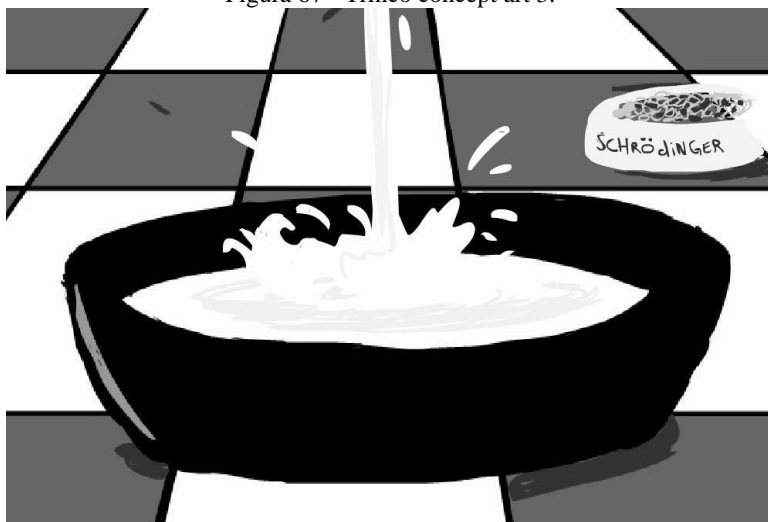
Fonte: O autor.

Figura 66 - Trinco concept art 2.



Fonte: O autor.

Figura 67 - Trinco concept art 3.



Fonte: O autor.

Figura 68 - Trinco concept art 4



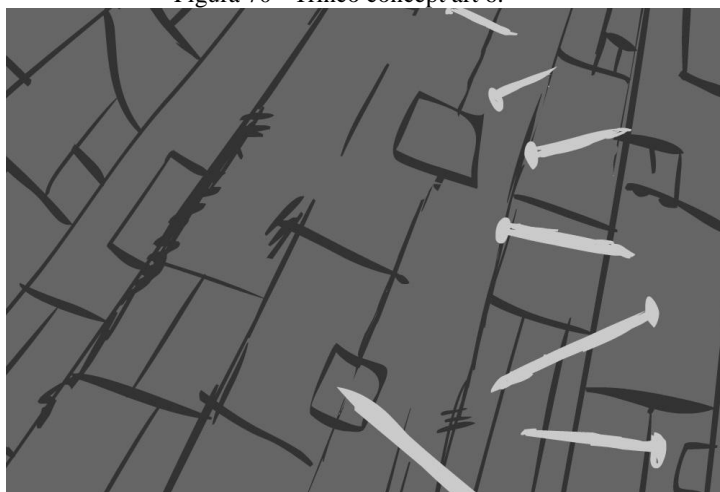
Fonte: O autor.

Figura 69 - Trinco concept art 5.



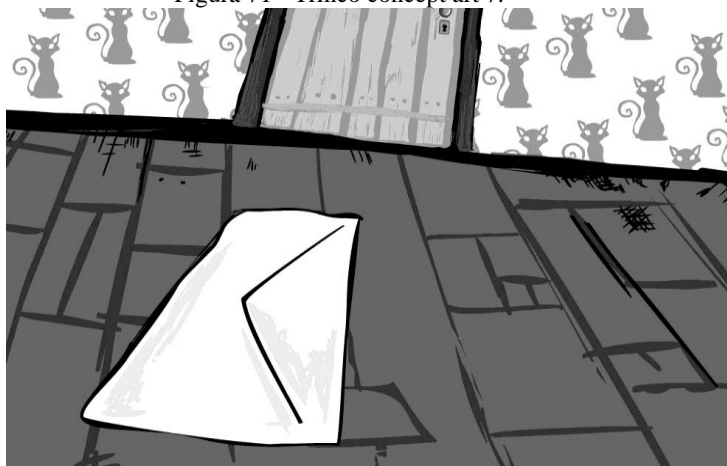
Fonte: O autor.

Figura 70 - Trinco concept art 6.



Fonte: O autor.

Figura 71 - Trinco concept art 7.



Fonte: O autor.

6 DESENVOLVIMENTO

6.1 Desenvolvimento das páginas:

Essa etapa da metodologia se concentrou em aplicar os conceitos encontrados durante a etapa de pesquisa, seguindo as delimitações de projeto selecionadas na etapa de definições.

Porém essa etapa do desenho das páginas foi guiada pelo processo de desenho de história em quadrinhos apresentado por Scott McCloud em *Desenhando os Quadrinhos* (2006, p.10) em conjunto a aplicação dos conceitos desenvolvidos segundo o Duplo diamante.

O processo de McCloud, apresenta cinco etapas de escolhas: momentos, enquadramento, fluxo, imagens e palavras.

Assim, o desenvolvimento das páginas em quadrinhos de TRINCO iniciou com rascunho das páginas desenhadas a lápis sobre papel, seguindo as cenas descritas no roteiro. Nessa etapa foi planejado a cena, a quantidade de quadrinhos por páginas, a disposição e formato dos quadrinhos e os planos de enquadramento e composição, reservado algum espaço para a aplicação das onomatopeias prevendo sua importância na narrativa a partir da descrição das cenas no roteiro.

Os layouts e rascunhos das páginas foram desenhados a lápis sobre papel em tamanho A4. Nesse momento do desenvolvimento foram planejados os quadros e planos das cenas.

Como a história envolve um número reduzido de personagens com muitas emoções, como medo e angústia, foram utilizados muitos planos médios, curtos e planos americanos, pois facilitam a visualização das expressões. Outro plano importante para a narrativa foi o plano detalhe que nos aproxima do personagem ou destacando determinado objeto de cena relevante para a história.

Figura 72 - Exemplos de enquadramentos nos esboços das páginas.



Fonte: O autor.

Figura 73 - Exemplo de plano geral



Fonte: O autor.

Planos mais afastados como o plano geral foram utilizados para situar o personagem e para evidenciar sua solidão no cenário. Os cenários dentro do apartamento também foram retratados com poucos móveis, destacando a figura do personagem em um ambiente que parece vazio e desconfortável.

O primeiro quadro que o personagem aparece traz um enquadramento fora do eixo, com a linha do horizonte na diagonal para simbolizar um personagem psicologicamente desequilibrado.

Figura 74 - Enquadramento fora de eixo.



Fonte: O autor.

O formato dos quadros em sua maioria foi definido como retangular para facilitar a leitura, pois o roteiro e ações dentro da narrativa já possuem um ar confuso. Desta forma, manteve-se o formato mais estáveis para o leitor, optando-se pela variação dos tamanhos e enquadramentos para quebrar a monotonia das páginas.

Com exceção da página 24 onde foi inserido uma sequência de quadrinhos que quebra com o padrão retangular, oferecendo formas poligonais com linhas diagonais, utilizada para guiar a leitura para duas direções contrárias durante a sequência.

Figura 75 - Quadrinhos poligonais, pag. 24



Fonte: O autor.

A variação dos tamanhos dos quadrinhos foi utilizada para aguçar sensações do leitor como quadros maiores que mostravam ações de maneira mais espaçosa, sequências de quadrinhos minúsculos, focando em pequenas ações, como o movimento dos olhos ou cenas em que um quadrinho ocupou a página inteira para momentos chave da trama.

Figura 76 - Variação do tamanho dos quadrinhos, pag. 16 e 42.



Fonte: O autor.

A quantidade de quadrinhos por página foi pensada para ser uma leitura agradável e fácil, apesar do roteiro não ser objetivo, as ações dos personagens são na maioria ações simples, como atender o telefone ou olhar pelo olho mágico da porta. Em momentos menos agitados a média de quatro quadros por página foi utilizada e em poucas páginas a quantidade de quadros foi exagerada, tornando a cena mais tensa. A maior parte da história é contada dentro de quadros fechados, evitando quadrinhos vazados e trazendo linhas grossas para delimitar os limites das vinhetas e reforçar a ideia de um ambiente fechado, no qual a cena se passa cercada por paredes. Outro aspecto do formato dos quadrinhos utilizados em TRINCO é o uso constante de quadros retangulares horizontais, comum no formato de tela de cinema.

Figura 77 - Formato quadrinho retangular.



Fonte: O autor.

Esses formatos dos quadrinhos, seus tamanhos, a distribuição pelas páginas e enquadramento das cenas foram na maioria definidas nas fases de desenho de layout e rascunhos. Com uma análise das páginas de uma maneira conjunta pôde-se verificar o ritmo, conferir o fluxo e a compreensão da narrativa e perceber os ajustes necessários. Assim sendo, podemos planejar onde as onomatopeias deveriam ser inseridas para se destacarem ou harmonizarem nas páginas do conjunto da obra.

Figura 78 - Miniatura das páginas para análise conjunto.



Fonte: O autor.

Figura 79 - Miniatura das páginas para análise conjunto.



Fonte: O autor.

Após a análise da narrativa e as correções que contribuíram para o fluxo da história, as páginas foram traçadas e detalhadas diretamente sobre os rascunhos originais. Esse processo de desenho provocou marcas no papel dos traços apagados e o acúmulo de traços uns sobre os outros. Essas características foram preservadas evidenciando a espontaneidade nas ilustrações, trazendo um aspecto orgânico à estética da HQ e assumindo os ruídos como uma expressão de instabilidade.

Figura 80 - Traços irregulares a lápis.



Fonte: O autor.

Figura 81 - Página esboço e versão finalizada com ajustes na disposição das cenas.



Fonte: O autor.

A finalização das páginas continuou em um software de edição de imagem sobre as páginas escaneadas. Nessa etapa digital foram acentuados os traços feitos à lápis e as manchas de grafite causadas pela manipulação dos desenhos através de ajustes de contrastes. Essas manchas texturizaram as cenas, enriquecendo a sensação desconfortável de ambiente sujo e ajudavam a conferir um clima de filme de terror antigo, que geralmente apresentavam uma imagem granulada com diversas pequenas interferências visuais popularmente chamadas de “ruído”.

A etapa de finalização no software de edição de imagem continuou com o preenchimento de áreas da cor preta, como as páginas das cenas que se passam no escuro, dos cabelos e da gravata do personagem, além de alguns outros ajustes. Também foram realizados alguns ajustes e pintura de branco nos olhos e mais alguns detalhes do personagem. Isso serviu para destacar o olhar no meio dos ruídos de grafite.

Em algumas áreas foram aplicadas degradê de tons de cinza, para ajudar a diferenciar os elementos em cena e simular alguns efeitos de iluminação.

As sarjetas das páginas também foram preenchidas de branco, para limitar a área texturizada pelas manchas e traços dentro dos quadros que tiveram suas bordas reforçadas com linhas pretas.

6.1.1 Desenho de personagem

O personagem principal da hq de trinco é um físico teórico e paranóico inspirado livremente na imagem de Erwin Scronddigger. Algumas características foram captadas diretamente dessa referência, como os óculos redondos, o cabelo negro penteado para trás e a gravata borboleta. Analisando o perfil de um personagem estudioso com uma tendência a se trancar em seu apartamento foi elaborado um corpo magro e fraco. E os “Band-Aids” colado em seu rosto e braços foi usado para sugerir que ele estivesse de alguma forma machucado.

Figura 82 - Retrato de Erwin Schrödinger, 1935.



Fonte: biography.com (acesso em 01/11/2016).

Figura 83 - Folha modelo do personagem.



Fonte: O autor.

6.1.2 *Paleta de cores*

A partir do clima de suspense do roteiro e considerando a maior parte do material referencial para a construção desse projeto, a escolha da paleta de cores em tons de preto, cinza e branco se mostrou ideal.

A combinação do preto e branco trouxe contrastes que vão do elegante ao assustador, trazendo significados ligados com a luz e ao vazio.

Os tons de cinza servem para completar essa combinação com sua neutralidade. Ajudam a reforçar o frio e clima de mistério. Essa paleta de trouxe uma carga dramática de filmes antigos de suspense, uma das grandes inspirações desse projeto.

A decisão pela paleta monocromática resultou em um esquema de cores guias com variações tonais, sem alterações de matiz, indo do preto, passando por uma variação de cinzas até alcançar o branco.



Fonte: O autor.

6.2 Desenvolvimento e aplicação das onomatopeias:

6.2.1 Decupagem das cenas e geração de alternativas

A partir da análise do roteiro foi elaborado uma lista com as principais onomatopeias na história:

Quadro 1 – Lista de onomatopeias.

| Descrição | Onomatopeia |
|--|-------------|
| Som do molho de chaves sendo manipulado | TRIC e TLIC |
| Som dos mecanismos da fechadura sendo trancada e destrancada | TRAC |
| Som da porta rangendo ao ser aberta | NHÉÉIIIMM |
| Som da porta se fechando com violência | BLAM |
| Som de passos | PUF |
| Som de respiração ofegante | ARF |
| Som de goles | GLUP |
| Som de gota pingando | PLING |
| Som do trinco sendo fechado | TLEC |
| Som da campainha | DING DONG |
| Som de batida na porta | KNOCK |
| Som de relógio de ponteiros | TIC TAC |

| | |
|--|----------------|
| Som da maçaneta sendo forçada | TRTCTC |
| Som do telefone tocando | TRIMM |
| Som de miado | MIAU |
| Som do telefone batendo no gancho | BLÉIM |
| Som dos pregos batendo no chão | PLIM |
| Som de marteladas | POW, POF, PLOF |
| Som da bisnaga de tinta sendo esmagada | BLEARG |

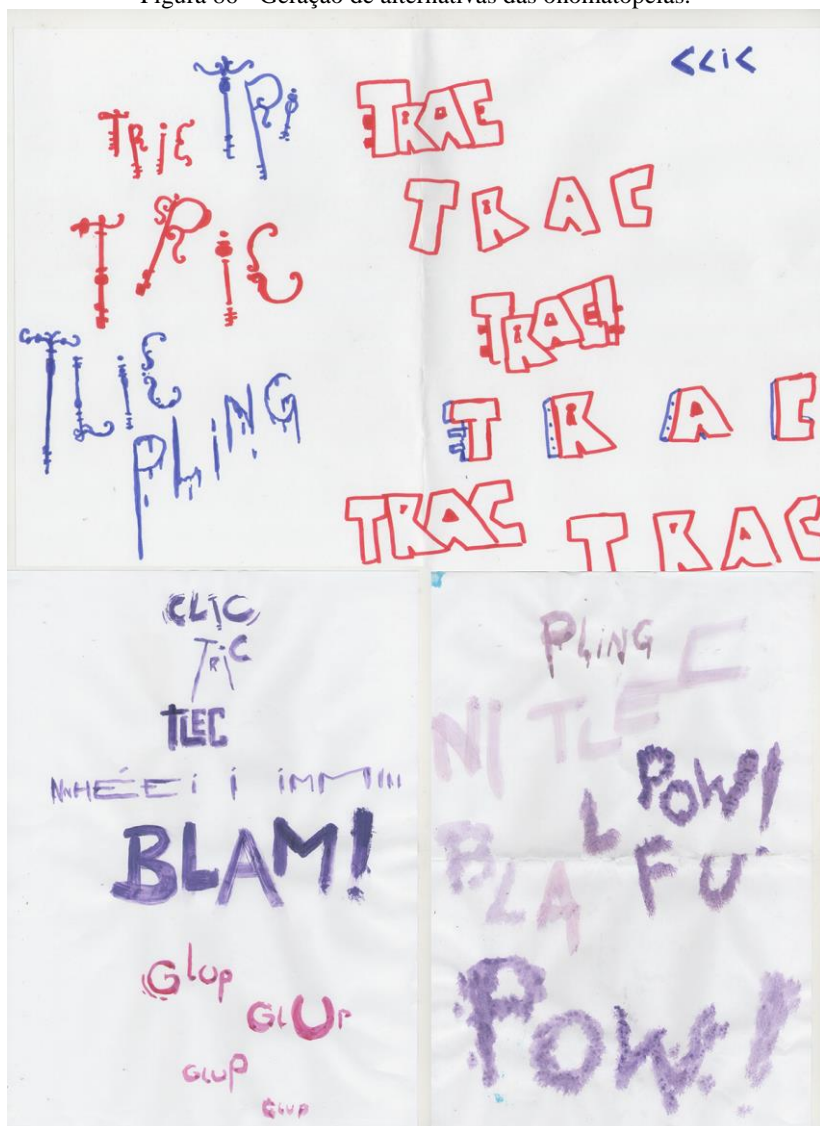
Fonte: O autor.

Vale lembrar que não há uma ortografia definida para as onomatopeias e elas podem ser estruturadas de maneira com a qual transmita melhor a ideia desejada. Assim a lista serviu para organizar a criação das alternativas de modo mais eficiente. Começando com a geração de esboços utilizando lápis, canetas e tinta sobre papel.

TLEC POW
 TREC TLEC! POW TRRIIMMM
 Ding Dong POW
 POW
 POW! TRIIMMM
 POW PLOF
 POW!
 POW!
 POW!
 POW!
 TAC
 POW
 TLEC
 TLEC
 TLEC
 TLEC!!
 TREC
 TREC
 TREC

Fonte: O autor.

Figura 86 - Geração de alternativas das onomatopeias.



Fonte: O autor.

A seguir analisamos as alternativas escolhidas e como foram aplicadas, considerando os aspectos que melhor se encaixaram nas

páginas e contribuíram para a proposta narrativa e visual desta história em quadrinhos.

A análise das aplicações foi organizada buscando os pontos em comum entre os exemplos ou a complementação do raciocínio envolvido nas decisões.

6.2.2 *Paleta de cores*

Apesar da paleta preto, branco e cinza ter se mostrado ideal para o desenho das cenas, foi testado uma proposta em que onomatopeias coloridas foram inseridas. Desta forma, buscou-se destacar o elemento sonoro dentro da narrativa através do contraste entre as duas linguagens, inspirados em momentos e detalhes coloridos como em *Sin City*, de Frank Miller. Porém o resultado se mostrou desarmonico e interferia demasiadamente no clima desejado para a história. Assim, optou-se por trabalhar as onomatopeias nos mesmos tons dos desenhos.

Figura 87 - Comparação entre propostas de colorização das onomatopeias.



Fonte: O autor.

6.2.3 *Tamanho e posição:*

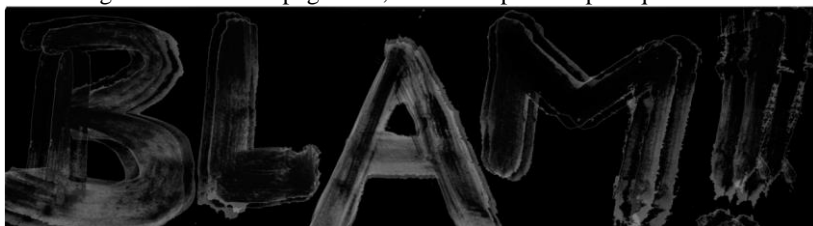
O tamanho da onomatopeia se relaciona com o volume do som, a distância que ele ocorre ou com a relevância para a história, podendo ser exagerada pelo autor. Por exemplo, no momento em que o personagem pressiona o interruptor para ligar a lâmpada, o som “CLIC” é proporcionalmente pequeno comparado ao restante da cena. Porém a onomatopéia é utilizada para destacar a ação do personagem através da sua posição, bem próxima da origem do som e o seu formato, lembrando uma seta, contribuiu para ressaltar a ação.

Figura 88 - Detalhe pag.10, proporção da onomatopeia.



Fonte: O autor.

Figura 89 - Detalhe página 08, a onomatopeia ocupa o quadrinho.

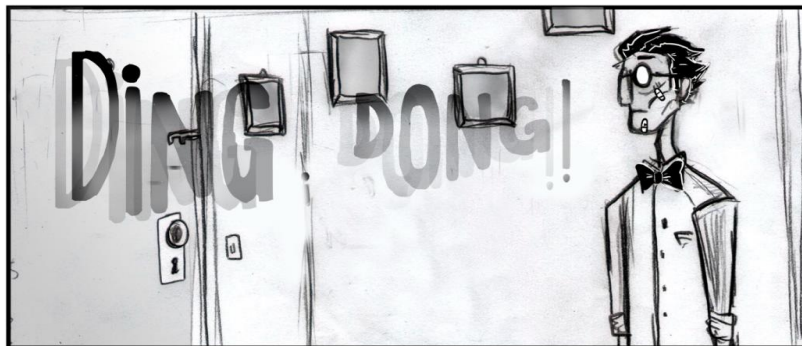


Fonte: O autor.

Em outro momento, na página 08, o barulho “BLAM!” é representado com grande intensidade, tomando todo o espaço do quadrinho. Nessa onomatopeia foi combinado um efeito de deslocamento da imagem, transmitindo uma ideia de movimento repentino e também de surpresa.

A diminuição da intensidade do som da campainha foi representado na página 17 com a diminuição gradual da opacidade. A área da palavra mais nítida representa o momento de maior intensidade e conforme a nitidez diminui o som se dissipa.

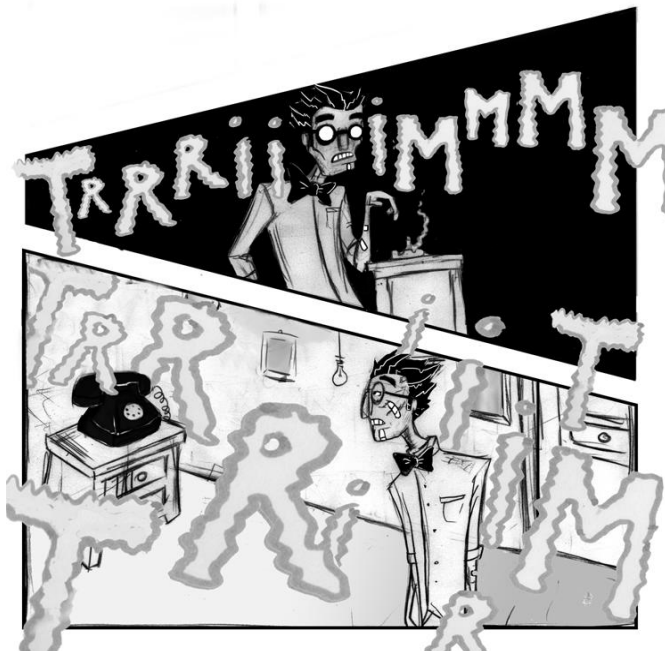
Figura 90 - Detalhe pag. 17, onde a onomatopeia desaparece gradualmente.



Fonte: O autor.

Na página 24, na cena em que o telefone toca, a onomatopeia foi inserida em diferentes planos. No primeiro quadrinho a onomatopeia se espalha de um lado ao outro, passando por trás do personagem e atravessando os limites da vinheta. No segundo momento as letras se espalham pelo cenário e variam de plano, passeando pela frente do personagem e por trás dos objetos, variando de tamanho e inclusive misturando a ordem das letras e invadindo outro quadro.

Figura 91 - Detalhe pag. 24, onomatopeia se espalha pelos planos.



Fonte: O autor.

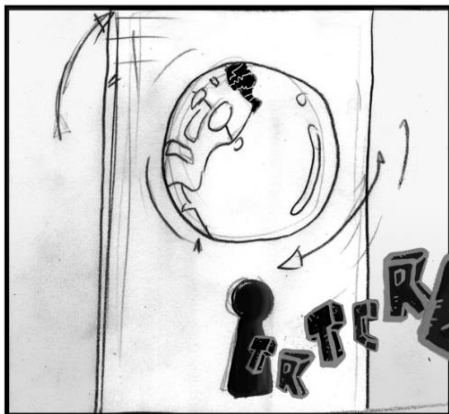
O som de passos inserido no chão, buscou acompanhar a perspectiva da cena, e além disso marcar a trajetória do personagem. Na página 21 a onomatopeia do ruído da maçaneta sendo forçada foi elaborada explorando uma ilusão de tridimensionalidade transmitida pelo perspectiva e volume das letras que avançam para fora do quadrinho.

Figura 92 - Detalhe pag. 15 onomatopeia seque a perspectiva da cena.



Fonte: O autor.

Figura 93 - Detalhe pag. 21 onomatopeia avança fora do quadro.



Fonte: O autor.

Figura 94 - Detalhe pag. 17, onomatopeias ressoam pelo cenário.



Fonte: O autor.

Na cena em que a campainha está tocando insistentemente, as onomatopeias foram retratadas se espalhando pelo ambiente e simulando ondas ressoando. A forma circular que as onomatopeias tomam atraem o olhar para o ponto de origem, a porta ao fundo da cena, e conforme se aproximam do primeiro plano perdem o foco. Algumas

onomatopeias saem de cena parcialmente, mas isso não prejudica na interpretação do leitor, que pode mentalmente completa a palavra.

6.2.4 Ritmo

Na onomatopeia do som dos goles de leite a variação do tamanho delas transmite uma idéia de ritmo, alternando a intensidade e o volume conforme acontece a ação.

Figura 95- Alterações de tamanho e posição criando ritmo nos sons.



Fonte: O autor.

6.2.5 Textura

As texturas aplicadas serviram para ajudar a contextualização das onomatopeias e enriquecer as sensações, como a textura metálica aplicada na onomatopeia do som dos pregos, ajudando a despertar memórias do som desse material. (figura 99). Outro momento relevante desse aspecto, podemos perceber na textura da tinta, preservada em algumas onomatopeias, conversando com a atmosfera cheia de ruído dos desenhos e os detalhes escorridos da tinta se relacionando com a ideia de líquidos, como o “PLING” na página 14.

Figura 96 - Onomatopeia com textura de tinta escorrendo.



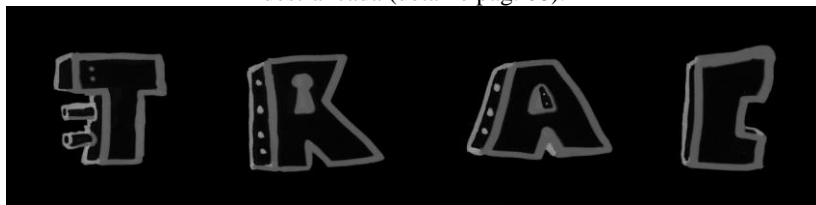
Fonte: O autor.

6.2.6 *Narrativa*

Em diversas páginas de trinco, a onomatopeia é o recurso visual principal para ilustrar as cenas. Nas primeiras páginas, estas se passam em um ambiente totalmente escuro ou pouco iluminado. Nessas cenas as onomatopeias substituem o desenho e sugerem a ação.

O desenvolvimento de algumas onomatopéias buscou acompanhar momentos da narrativa. Como por exemplo o som da fechadura destrancando foi retratado com as letras mais afastada, o som da fechadura sendo trancada as letras agrupadas. A mesma lógica foi utilizada na onomatopeia que ilustra o ruído da porta se abrindo, com o espaçamento dos caracteres acompanhando o movimento de abertura da porta.

Figura 97 - Onomatopeia do mecanismo da fechadura no momento em que é destrancada (detalhe pag. 08).



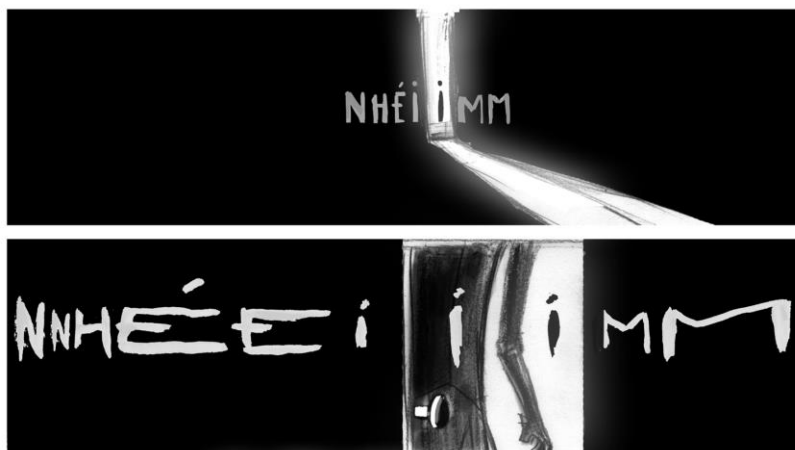
Fonte: O autor.

Figura 98 - Onomatopeia do mecanismo da fechadura no momento em que é trancada (detalhe pag.10).



Fonte: O autor.

Figura 99 - Detalhe pag 08, ruído da porta se abrindo.



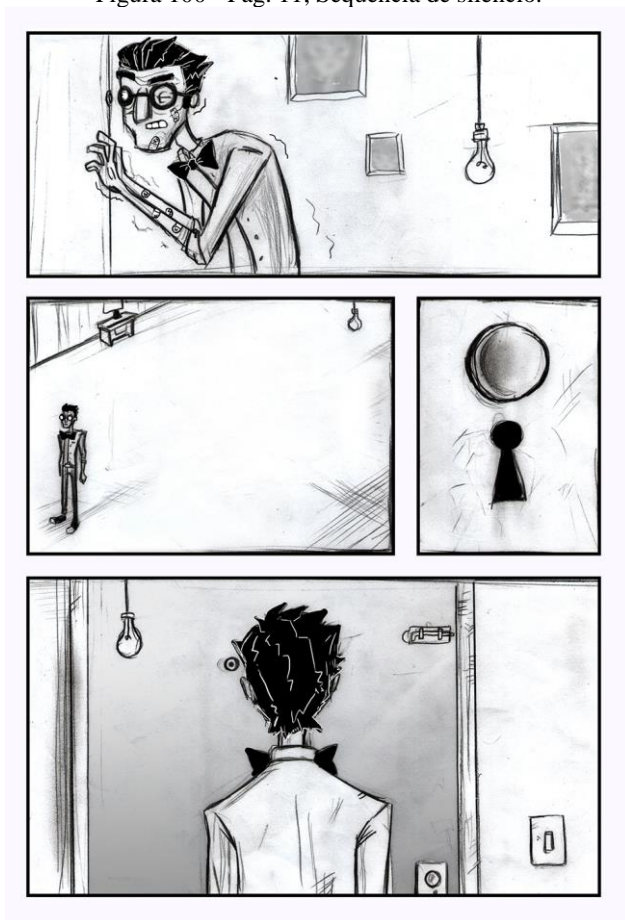
Fonte: O autor.

6.2.7 Seleção

Apesar do som ser um importante aspecto para esse projeto, nem todos os ruídos que estariam presente para ambientar um filme, por exemplo, foram representados. A seleção dos sons que seriam retratados pelas onomatopeias priorizou os que serviriam de recurso dramático e narrativo. Para ressaltar esses momentos em que os ruídos se manifestam, há diversos momentos de silêncio durante a história. Esses momentos servem para equilibrar o ritmo, evitar que o quantidade de onomatopeias

atrapalhe a leitura. Há páginas inteiras com momentos de silêncio durante a trama que utilizam apenas desenhos.

Figura 100 - Pag. 11, Sequência de silêncio.



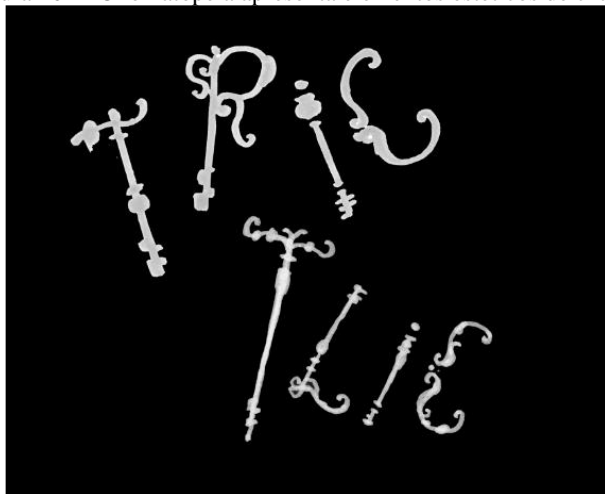
Fonte: O autor.

6.2.8 Lettering

O desenho dos caracteres possibilitou uma maior liberdade na integração com as cenas ao invés da utilização de famílias tipográfica já prontas. E colaborou para que as letras incorporassem elementos visuais formais de objetos da trama, preservando a legibilidade e leiturabilidade das onomatopeias. Como nos casos da página 07, onde os ruídos das

chaves traz uma estética relacionada a ornamentos e formatos de chaves antigas, na página 29 em que o som provocado pelos pregos é escrito formado por imagens de pregos e no ruído do relógio que foi construído com desenho de ponteiros.

Figura 101 - Onomatopeia apresenta elementos estéticos de chaves.



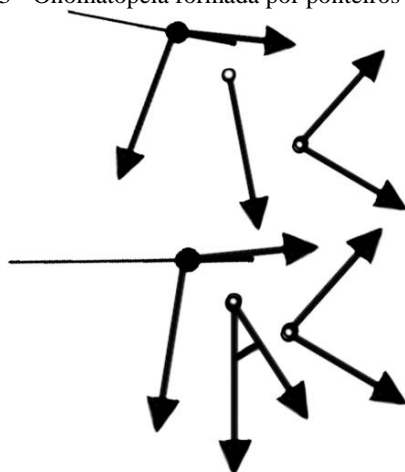
Fonte: O autor.

Figura 102 - Onomatopeia formada por pregos.



Fonte: O autor.

Figura 103 - Onomatopeia formada por ponteiros de relógio.



Fonte: O autor.

Não apenas nessas situações mais literais o lettering, desenho das letras, foi útil para construir uma onomatopeia que se encaixasse com a história, mas de forma mais sutis também possibilitou uma liberdade para expressar esses sons. Os sons emitidos quando o personagem engole o leite na página 13 trazem traços arredondados e principalmente nas letras G e U o formato buscou remeter a uma garganta humana e as batidas na porta em momento de suspense na página 19 foram desenhadas com traços tremidos e letras desalinhadas buscando transmitir o clima de desconforto e ameaça.

Figura 104 Traços tremidos e disposição irregular das letras nas onomatopeias da pag. 19.



Fonte: O autor.

6.2.9 Interação

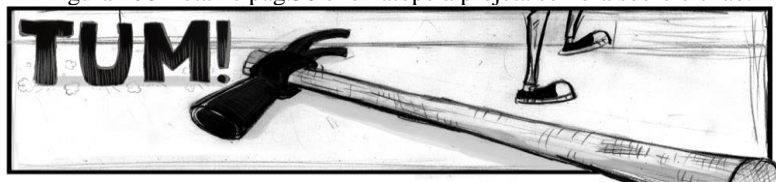
Figura 105 Personagem treme ao ouvir a campainha na pag. 16.



Fonte: O autor.

Na página 16 o som da onomatopeia da campainha (ding dong!) assusta o personagem que foi retratado levemente fora de foco, como se tivesse tremido, ilustrando o efeito sobre ele do som súbito. Na página 36 o som do martelo caindo no chão, projeta sombra no chão para evidenciar o momento de impacto.

Figura 106 Detalhe pag.36 onomatopeia projeta sombra sobre o chão.



Fonte: O autor.

6.2.10 Metáforas visuais

Algumas metáforas visuais, convenções utilizadas para aumentar a expressão da ação, foram combinadas com as onomatopeias para melhor transmitir suas mensagens, como o som de respiração na página 09 inseridas no interior de pequenas nuvens ou na página 31 em que o

barulho das marteladas foram combinadas com pequenos balões poligonais e linhas para destacar o impacto.

Figura 107 Onomatopeias de respiração ofegante na pag. 09.



Fonte: O autor.

Figura 108 Detalhe pag. 31, Onomatopeias de marteladas.



Fonte: O autor.

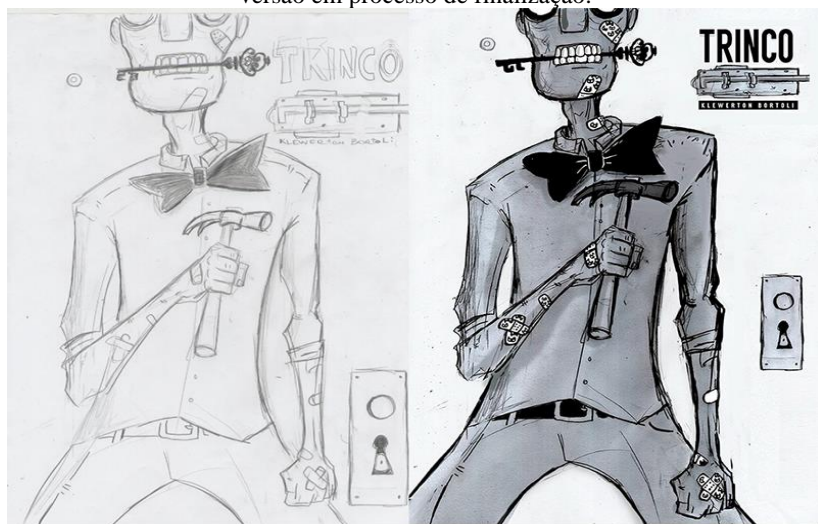
7 ENTREGA

A quarta etapa deste projeto se concentrou na formatação e preparação de uma edição protótipo impressa da HQ. Nessa etapa foi planejado e desenvolvido a proposta de capas, uma página de informações extras presentes na edição e um poster da HQ.

7.1 Capas:

O primeiro esboço da capa foi elaborado durante a criação das páginas, trazendo o personagem principal segurando um martelo em frente a porta. Propondo um corte do enquadramento na altura dos olhos, preservando o mistério da identidade do personagem.

Figura 109 Primeira alternativa de capa. Esquerda esboço a lápis e a direita versão em processo de finalização.



Fonte: O autor.

Algumas pontos da primeira proposta de capa se mostraram pouco eficientes para representar os conceitos da obra. A pose do personagem segurando o martelo trouxe uma postura um pouco calma, contrastando com a proposta de medo e tensão que inspirou a história. O

corte excluindo a área superior do rosto destacou o figurino do personagem e trouxe uma atmosfera de ensaio de moda, além do enquadramento próximo não deixar claro que a cena se passa em frente uma porta.

A partir dessas observações foi elaborado uma nova proposta, explorando a capa e contra capa como lados opostos da porta. O enquadramento foi afastado, mostrando os limites da porta e uma área do chão, situando melhor o observador.

Figura 110 - Capa A - Ilustração finalizada.



Fonte: O autor.

A primeira capa (capa A) apresentou o personagem, dessa vez de corpo inteiro, segurando um martelo e espiando pelo olho mágico da porta. Dessa vez a postura de tensão foi ressaltada. Através das pernas mais afastadas, as mãos empunhando o martelo mais no alto e a cabeça virada olhando por sobre o ombro.

A segunda capa (capa B) fica no verso da primeira capa A e foi planejada totalmente em preto, para se unir as primeiras páginas da história simbolizando a escuridão do interior do apartamento.

Figura 111 Capa B (interior da capa A) - página completamente preta.



Fonte: O autor.

A terceira capa (capa C) foi elaborada para representar a porta pregada. (pelo interior do apartamento) Inicialmente ela foi desenvolvida com traços preto e tons de cinza, sobre o papel branco, mas para harmonizar com a proposta da segunda capa, completamente preta, as cores foram invertidas, trazendo um equilíbrio a edição.

Figura 112 - Capa C (interior da Capa D) - Ilustração em tons invertidos.



Fonte: O autor.

A quarta capa (capa D) traz uma figura preta humanóide, uma sombra ameaçadora projetada na porta, pelo lado de fora do apartamento, complementando o conceito da capa e tornando mais dinâmica a apresentação da HQ.

Figura 113 Capa D (contra capa) Ilustração finalizada.



Fonte: O autor.

Essa versão apresentou uma finalização mais elaborada, preservando a estética das páginas, com traços à lápis, porém as ilustrações foram pintadas utilizando tinta acrílica preta e branca, explorando o gestual das pinceladas irregulares.

Figura 114 - *Mockup* mostrando a ligação da capa A e da capa D (contra capa).



Fonte: O autor.

A aplicação do título da edição utilizou a fonte Langdon. Séria e sólida, essa fonte foi desenvolvida por XLN Telecom e Steven Bonner e está disponível na internet com licença de uso gratuita. O tamanho do título foi decidido buscando valorizar a arte da capa e sua estrutura com bastante áreas de respiro, mantendo um tamanho ideal para leitura sem dificuldade e o posicionamento do título na capa buscou o ponto focal e estimula o olhar do observador a passear pela imagem.

Figura 115 Capa A finalizada com título aplicado.



Fonte: O autor.

7.2 **Formato e papel:**

O protótipo impresso de TRINCO possui 48 páginas em formato A5, capa em papel couché 300g e miolo papel.

7.3 **Extra:**

Após o final da história em foi elaborada uma página contendo algumas informações: créditos, contato do autor, local e ano de produção.

7.4 **Poster:**

O desenvolvimento do poster de divulgação da HQ trinco seguiu a estética proposta pela capa. Uma ilustração foi elaborada e pintada com tinta acrílica branco e preto sobre papel. A fase de finalização digital através de software de edição de imagem focou em pequenos ajustes e na inserção do título e créditos.

Figura 116 Proposta de ilustração para poster.



Fonte: O autor.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo da linguagem das onomatopeias e sua relação com cinema, design, e outras áreas reforça a onomatopeia como um recurso estético intenso com amplo potencial. A análise apontou diversos recursos dinâmicos que enriqueceram a narrativa, adicionando uma nova dimensão à história e estimulando a imaginação do público.

A pesquisa dos exemplos revelou um universo de ótimas soluções gráficas já utilizadas e apontou muitos elementos interessantes para novas aplicações. Seja através do aprofundamento de certos aspectos técnicos, combinações destes elementos ou aplicações dos fundamentos do design. As dimensões que a lista de exemplos tomou, se mostra um material de apoio relevante para outros designers aplicarem nas mais diversas áreas. Porém esse estudo apresentado não contemplou toda a extensão dessa linguagem que poderia ser abordada em uma pesquisa de pós graduação, por exemplo. Algumas áreas, como a tipografia, foram apresentadas aqui superficialmente devido ao curto prazo de desenvolvimento, mas sua relação com a onomatopeia é evidente e um aprofundamento desses aspectos seria interessante.

O material coletado durante a pesquisa foi de grande relevância para a construção das páginas da história em quadrinhos *TRINCO* e guiou a aplicação das onomatopeias de modo inspirador. Os fundamentos visuais do design e aspectos captados dos exemplos foram combinados de modo experimental, testados e analisados para se ajustarem às necessidades da história e os resultados transformaram as páginas da HQ em peças gráficas que combinam a estética e narrativa de modo eficiente. Espero que esse estudo estimule outros autores a aplicar a onomatopeia em seus trabalhos e explorem o potencial dessa linguagem com atenção.

9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

PROENÇA, Graça. História da arte. São Paulo: Editora Ática, 2010.

COSTA, Monica Vaz. Poemas em liberdade: relações entre as linguagens verbal e visual na poesia futurista italiana. Belo Horizonte, Mg, Editor UFMG, 2013 (disponível em: <www.bibliotecadigital.ufmg.br>. acesso 08 jun 2016).

FARIAS, Priscila Lena 2004. 'Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica'. Anais do P&D Design 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (versão em CD-Rom sem numeração de página). FAAP: São Paulo.

SAMARA, Timothy. Elementos do design: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p. ISBN 9788577805846.

DESIGN COUNCIL, 2005. Eleven lessons: managing design in eleven global brands A study of the design process. Disponível em: <[http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20\(2\).pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20(2).pdf)>. Acesso em 17 jun 2016.

LUPTON, Ellen; PHILIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2008. 245 p. ISBN 9788575032398.

MCCLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008. 264p ISBN 9788576800262

MCCLOUD, Scott, Desvendando os quadrinhos: história, criação, denho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005. 217p. ISBN 8589384632

CIRNE, Moacy. A explosao criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1974.

ACEVEDO, Juan. Como fazer historias em quadrinhos. São Paulo: Global, 1990. 214p. ISBN 8526002422

SEBRAE, Serviço Brasileiro de Apoio à Micro e Pequenas Empresas, Economia Criativa, O potencial do mercado de HQs no brasil. Agosto 2014. (Disponível em < <http://www.sebraemercados.com.br/wp->

content/uploads/2015/12/Agosto_EconomiaCriativa_HQs.pdf >acesso em 14 junho de 2016)

ANDREO, Marcelo Castro, TAKAHASHI, Patrícia Kelen, Desenvolvimento de Concept Art para Personagens, SBGames Salvador, BH 2011 (disponível em: < <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf> > Acesso em 17 de junho de 2016)

LEITÃO, Renata Garcia de Carvalho, O “Som” do Silêncio: traduções/adaptações de onomatopeias e mimésis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa Versão corrigida. São Paulo 2012 (Disponível em < <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-08012013-115449/pt-br.php> > acesso em 14 junho de 2016)

YAMADA, Marjorie Amy, FALANDO EM QUADRINHOS: A influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos. Brasília, Univesidade de Brasília, 2015. (Disponível em < <http://repositorio.unb.br/handle/10482/18815> > acesso em 15 jun 2016.)

SANTOS, Janayna Paula Lima de Souza, CALIL, Eduardo, Manuscritos escolares e representações de onomatopeias: um estudo de histórias em quadrinhos inventadas por alunos recém-alfabetizados* UFAL, 2012

EISNER, Will. Narrativas Gráficas. 2a ed. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir Livraria, 2008.

CALDAS, Raoni Naraoka de. Estudo linguístico comparativo sobre onomatopeias em histórias em quadrinhos: Português / Alemão, dez. 2011. Disponível em <<http://www.revistas.usp.br/pg/article/view/38119>>. Acesso em 10 jun 2016.

BARBIERI, Daniele, Los languages del cómic, Barcelona, Paidós, 1998.

LUYTEN, Sonia M. Bibe, A estética do som: Um estudo comparativo das onomatopéias nos quadrinhos ocidentais e japoneses - os mangás, São Paulo – SP, 2000.

FURINI, Liana Gross, Tietzmann, Roberto, Scott Pilgrim: Elementos Gráficos Como Parte Expressiva da Imagem Cinematográfica, Revista

Gambiarra -nº 4, PPGCA-UFF, 2012. Disponível em <www.uff.br/gambiarra/edicao_04/pdf/Gambiarra_4_pag_29_37.pdf> Acesso em 19 Jun 2016.

SULEIMAN Aroa Khalil, HANSEN Fábio, As figuras de linguagem fônicas na memorização da mensagem publicitária, UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL (RS) 2012. Disponível em <<http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/view/788/675>> Acesso em 17 Jun 2016.

MAINGUENEAU, Dominique. Análise de textos de comunicação. Trad. Cecília P. de Souza-e-Silva & Décio Rocha. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

CAMARA JUNIOR, J. Mattoso (Joaquim Mattoso). Dicionário de linguística e gramática: referente a língua portuguesa. 8. ed. Petropolis: Vozes, 1978. 266

ONOMATOPEIA. In: COMENTARIUM. Onomatopeia - Etimologia. Florianópolis: Comentarium, 2016. p. 1-1. Disponível em: <<http://www.comentarium.com.br/frame-post.jsp?postID=3518420>>. Acesso em: 09 nov. 2016.

HOUAISS. Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa - Versão 1.0. Rio de Janeiro: Editora Objetiva Ltda., 2001.

RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2009.

10 APÊNDICES:

10.1 APÊNDICE A: ROTEIRO DESCRITIVO



TRINCO

Klewerton Bortoli

Cena 0

Palavras brancas sobre fundo preto.

Citação:

"Enquanto a caixa estiver fechada, o gato estará simultaneamente vivo e morto."

Erwin Schrödinger - 1935

Som de gatos miando.

Cena 1

INTERIOR- NOTURNO - ESCURO - SILÊNCIO.

Um barulho de chaves contra a fechadura e uma tranca se abrindo.

A porta se abre e a luz do corredor invade o apartamento por um momento.

A silhueta de alguém passa rápido e a porta se fecha novamente mergulhando o ambiente novamente no escuro.

Em off - som de respiração.

Cena 2

INTERIOR - NOTURNO- SALA DO APARTAMENTO- LUZES APAGADAS

A luz se acende.

Um homem está com as costas apoiadas na porta, seu braço está estendido até o interruptor ao lado da porta.

Ele parece nervoso.

Se vira rapidamente, espia pelo olho mágico.

Tremendo e chacoalhando o molho de chaves presas a um chaveiro da hello kitty, encontra a chave certa, coloca na fechadura e gira a chave.

Close na fechadura.

CORTE PARA:

Ele fica parado segurando a porta com as duas mãos, como para impedir que ela abra.

Ele se afasta alguns passos, devagar olhando ansioso para a porta. Desconfiado.

Cena 3

INTERIOR - NOTURNO -

Close nos Pés e chão da sala do apartamento.

Ele caminha de um lado para o outro, nervoso.

Cena 4

INTERIOR - NOTURNO -COZINHA.

Ele abre a porta da geladeira e retira um litro de leite.

Ele bebe grandes goles de leite diretamente na embalagem, o leite escorre pelo canto da boca e suja suas roupas. Ele limpa a boca com as costas da mão.

Ele chama um Gato através de "Pss Pss Pss" e vai até um prato preto no chão e o enche de leite.

Corte para:

Close no prato enchendo de leite.

Ao lado do prato de leite há um pote cheio com ração de gato e outro cheio de água.

O gato não aparece.

Cena 5

INTERIOR- NOTURNO - SALA DO APARTAMENTO.

anda de um lado para o outro.

Ele se sente ansioso e desconfortável em uma cadeira de madeira.

Close no pé que bate no chão. Ritmicamente.

Close no olhos. Ele olha para a porta.

Close na Fechadura.

Ele dá mais uma volta na chave.

Ele fecha um cigarro em uma palha seca. Acende e fuma o cigarro, nervoso. Sentado na mesma cadeira.

Ele anda nervoso de um lado para o outro, se vira assustado olhando a porta.

Ela continua fechada.

Cena 6

INTERIOR - NOTURNO - VÁRIOS CÔMODOS DO APARTAMENTO.

Ele Fecha todas as janelas.
 Ele caminha até o fundo do quarto, e para diante das portas de um armário de madeira.
 Ele toca a maçaneta e olha para um lado e para o outro. Ele recua a mão, se vira e caminha.

Close nos pés.
 Caminha até a porta.

Close: Fecha o trinco da porta Ele caminha apressado.
 Vai até o armário, tira a chave do bolso, e aproxima devagar a chave da fechadura do armário. Nesse momento a Campainha toca!
 Ele se assusta e recua com a chave. Fica imóvel, assustado e em silêncio.

Cena 7

INTERIOR - NOTURNO SALA DO APARTAMENTO

Porta, a campainha insiste.

Ele se aproxima devagar e silencioso da porta. A campainha pára de tocar.

Ele olha a porta fechada e escuta...

Aproxima a orelha da porta. Ele encosta a orelha na porta e nesse momento alguém bate forte na porta pelo outro lado. Ele se afasta assustado.

Novamente em total silêncio, ele espia pelo olho mágico.

Cena 8

VISÃO ATRAVÉS DO OLHO MÁGICO - CORREDOR

Contra a luz do corredor, vê uma figura escura - uma silhueta na sombra.

O Vulto se move e rapidamente o homem cobre o olho mágico com um esparadrapo.

E a imagem fica escura.

Corte para:

Afasta-se alguns passos, e fica olhando a porta. Em silêncio - parado.

A maçaneta gira - alguém tenta abrir a porta, mas não consegue.

Ele continua em silêncio. Até que as batidas param....

Corte para:

O prato de leite no chão da cozinha.

Corte para:

Ele está na sala sentado na cadeira de madeira, observando a porta.

Corte para:

Close: Um envelope passa por baixo da porta.
Ele pega o envelope e queima sem nem ao menos ler e apaga os restos no cinzeiro.

Ele escuta - tudo em silêncio.
Se aproxima devagar e silenciosamente da porta.
Encosta a orelha na porta.
Apenas Silêncio.
Ele retira o esparadrapo do olho mágico e espia.

Cena 9

VISÃO ATRAVÉS DO OLHO MÁGICO.
O corredor está vazio.

Cena 10

INTERIOR - NOTURNO -SALA DO APARTAMENTO
Ele cobre novamente o olho mágico e vai até o armário.
Antes que a chave se encaixe na fechadura, novamente ele muda de ideia.

Cena 11

INTERIOR -NOTURNO- SALA DO APARTAMENTO.
Caminha até um baú e retira madeiras, pregos e um martelo. Conforme ele atravessa a sala carregando os materiais, ele vai deixando cair pregos no pelo chão. Deixando um rastro de pregos. Vai até a porta e começa a pregar as madeiras, trancando definitivamente a porta.

Cena 12

INTERIOR - NOTURNO - CORREDOR
Ao lado da porta uma garota está encostada na parede, fora do ângulo de visão do olho mágico. Ela olha curiosa a porta e ouve as batidas de martelo, vê a porta balançando a cada martelada.

Ela se afasta devagar olhando a porta. Vira-se e vai embora pelo corredor.

Corte para: A estampa da Saia da garota enquanto ela caminha se afastando. É uma estampa com motivo de Gatos...

Cena 13

INTERIOR- NOTURNO - SALA DO APARTAMENTO.

Ele se afasta da porta completamente bloqueada por pedaços de madeira pregados.

Cena 14

- Close

Ele larga o martelo. Cai no chão da sala.

Cena 15 -

INTERIOR- NOTURNO - QUARTO COM O ARMÁRIO

Caminha até o armário, tira a chave do bolso, Abre a porta e retira uma caixa.

Carrega a caixa até sala, ao lado de algo coberto por um tecido estampado com temática "felina".

Ele larga a caixa no chão, se ajoelha e com outra chave abre a caixa.

Dentro da caixa há outra caixa que ele abre com outra chave.

Dessa vez há uma caixa menor dentro desta e ele também abre usando uma chave.

O homem segue abrindo uma série de caixas. Uma dentro da outra, como bonecas matrioskas. E finalmente a última e menor caixa de todas está cheia de tintas e pincéis. Nos tubos de tinta há pequenos gatos pretos ilustrados.

Corte para:

Ele mistura algumas cores em uma paleta e se levanta diante de um pano estampado.

Ele puxa o tecido e descobre uma tela em um cavalete.

Corte para:

Ele pinta a tela, olhando para a porta trancada.

Na tela está sendo pintado o retrato da garota do corredor. - Ela esta vestindo a mesma estampa da saia.

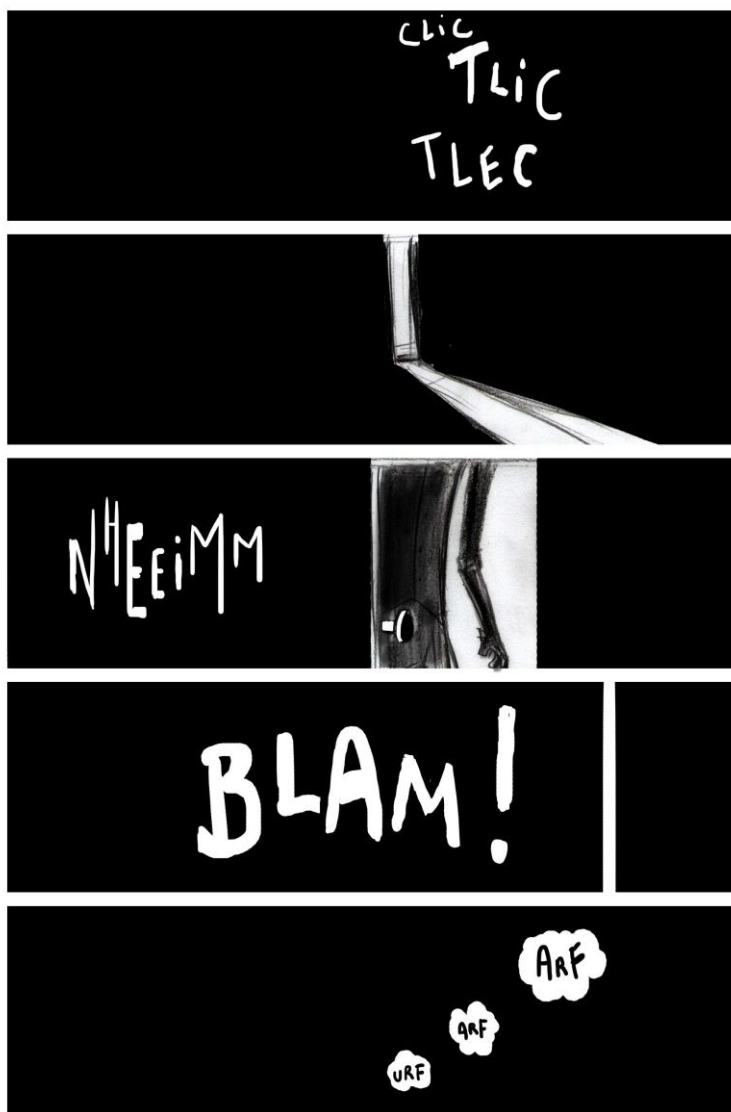
Cena 16

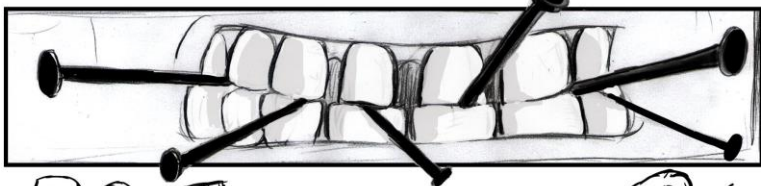
Interna- Noturno - Cozinha

O prato com leite continua lá.

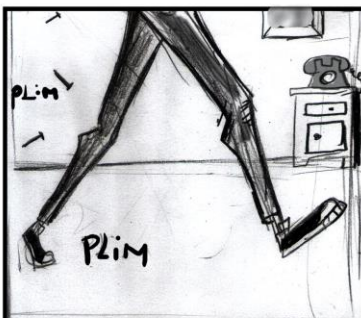
FIM

10.2 APÊNDICE B: PÁGINAS TESTES.









10.3 APÊNDICE C: PÁGINAS FINALIZADAS



THE
TRICK
THE
TRICK

TRAF

NHÉI IMM

NNHÉI i i i MM



BLAM!!

